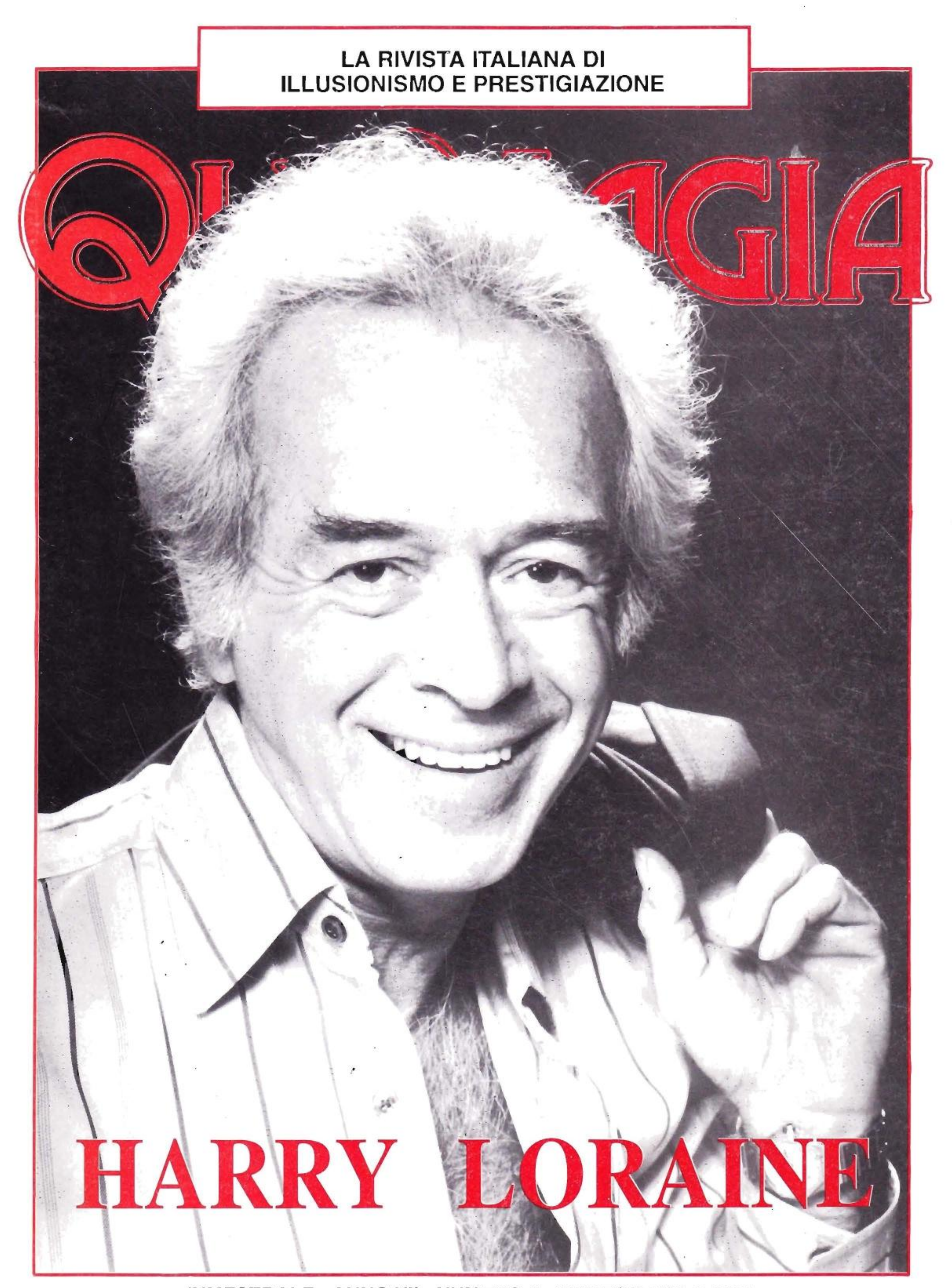


BIMESTRALE - ANNO VII - NUMERO 2 - MARZO/APRILE 1994

INCONTRO CON HARRY LORAINE

T. BINARELLI - S. MASTROBISO - F. RICCARDI



HARRY LORAINE con TONY BINARELLI in un recente viaggio in Italia

D. *Chi è HARRY LORAINE ?*

R. Non saprei dare una descrizione di me stesso, debbono essere gli altri, e molti lo fanno, in negativo e positivo, a dire chi è HARRY LORAINE. Per quanto mi riguarda posso solo dire che sono stato un ragazzo della "lover East Side" di New York. Una zona terribile, spaventosa, ma andava bene così. Nessuno aveva i soldi ed io sono cresciuto ritenendo che tutto il mondo fosse così, per questo andava bene. Dopo, quando sono diventato più grande, mi sono reso conto che la vita ti può offrire tante cose belle, e la magia mi ha aiutato ad averle.

D. *Qual'è il rapporto tra la memoria e la prestigiazione?*

R. Non credo che vi sia un rapporto, ho soltanto messo le due cose insieme.

D. *Ci dica: come e quando è accaduto?*

R. Sin da ragazzo sapevo che la prestigiazione sarebbe stata la mia professione, fondamentalmente perché non avevo altro. Non avevo una istruzione completa, l'unica cosa che sapevo fare era maneggiare un mazzo di carte, così capii che questa sarebbe stata la mia strada.
Anche il mio primo gioco di memoria l'ho fatto con un mazzo di carte; ma il mio interesse per la memoria è nato grazie alla scuola ed a mio padre, che morì quando avevo dodici anni, ma che mi puniva molto severamente ogni volta che riportavo dei voti bassi a scuola.
E quindi per evitare botte e punizioni, rendendomi conto che lo studio non era un fatto di intelligenza ma solo di memoria, mi recai in biblioteca alla ricerca di tutti i libri su questo soggetto, alcuni di questi risalivano addirittura al 16° secolo, ed a tutt'oggi sono nella mia biblioteca.
Così cominciai ad applicare quelle nozioni alle mie esigenze scolastiche, ma dovetti adattarle e modificarle ai miei fini e, senza rendermene conto, inventai qualcosa di completamente nuovo.

D. *Cosa pensa del nuovo modo di fare magia da parte dei giovani maghi?*

R. Il problema é che si assomigliano tutti. E' un modo nuovo

ma è uguale per tutti, per la maggior parte, naturalmente, ci sono sempre le eccezioni. Tuttavia, bisogna dire che oggi ci sono molto più giovani in gamba di quando ero giovane io, la ragione è ovvia all'epoca la letteratura magica era molto scarsa. Quella di oggi è invece molto più prolifica, basti pensare solo alla mia produzione.
I libri che riuscivo ad avere a quei tempi quello del Professor HOFFMAN, tutti giochi con orologi e molle e serrature, figuriamoci se potevo permettermi quelle cose, ero povero, per cui non era il tipo di magia che mi interessava.
Volevo giochi che si potessero fare con un mazzo di carte, con una moneta, con una sigaretta. Oggi è troppo facile per i giovani, ed è anche colpa mia perché nei miei libri ho messo molte cose buone, ma va bene così.
Credo che molti giovani siano molto bravi. Uno dei problemi più grossi è che ancora non hanno pagato i loro "contributi", non so se capite.Non so voi, ma io li ho pagati, è da circa mezzo socolo che maneggio le carte, quasi cinquant'anni, così quando la gente mi vede dice, ma quanto sei bravo!
Certo che sono bravo, sono cinquant'anni che faccio pratica, ecco perché sono bravo. Certo, alcune delle persone che vedo oggi praticano nel modo sbagliato, cosicché tra cinquant'anni sapranno fare perfettamente le cose sbagliate.

D. *Lei esegue e conosce molti giochi. Ma se dovesse eseguire, diciamo, quattro numeri ogni settimana, una volta la settimana, per gente diversa, cosa farebbe?*

R. Dipende dalle persone che ho davanti. Io sono convinto che nella magia, la selettività è fondamentale. Questo mi riporta alla domanda di prima, molti giovani non sanno selezionare i numeri adatti. Fanno lo stesso gioco per tutti e non è adatto per tutti. Così il ragazzo che cerca di essere divertente potrà far ridere persone che hanno alzato un po' il gomito, ma se ripete le stesse cose per un altro pubblico, magari di donne, non fa ridere più. Bisogna essere selettivi. Io farei numeri diversi a secondo del pubblico. E' un qualcosa che si sente e che viene solo con l'esperienza.

D. *Qual'è la nuova strada della magia, le grandi illusioni, le grandi scenografie, oppure lo spettacolo di sempre, di tutti i giorni, nell'eccezione più bella che ci sia?*

R. L'unica risposta che posso dare riflette i miei sentimenti personali. A me l'illusionismo non interessa, non lo vedo come magia vera e credo che neanche il profano lo consideri tale.
Ma come può una persona, con un minimo di intelligenza, credere che DAVID COPPERFIELD possa far sparire la statua della libertà!
Voglio dire, a me che non sei cretino, non si può credere in una cosa del genere. Quindi, per me, non è magia vera.
La magia da cabaret già va meglio, far comparire una colomba va bene, è magia in quanto è connessa alla abilità dell'esecutore.
Ma non mi ha mai interessato questo tipo di magia, forse per come sono venuto su, forse perché ero povero e non potevo permettermi le colombe, non mi potevo permettere i grandi trucchi.
Per me la vera magia è quella che puoi fare sotto il naso della gente, il "close-up", la magia a distanza ravvicinata. Questo crea dei problemi. Mi prendo come esempio: io sono un bravo intrattenitore, intorno ad un tavolo, con un mazzo di carte, ma intorno ad un tavolo ci puoi mettere al massimo dieci persone, DAVID COPPERFIELD riesce a farsi vedere da due o dieci milioni di persone per sera, io posso meravigliare dieci persone, farli dire: è la cosa più spettacolare che abbiamo mai visto, ma saranno solo dieci persone! Ecco il problema col "close-up" e non credo che si troverà mai una soluzione. Ci provano, alle grandi riunioni, con gli schermi giganti, ma non è la stessa cosa, l'effetto che si riesce a produrre al tavolo, con la gente che esclama, ma quelle sono le mie carte, è impossibile! è inimitabile.
Questa, per me, è la magia vera, ed io credo che questa è anche il futuro della magia, il "close-up".

D. *Cosa si aspetta dalla magia?*

R. La magia per me è un mezzo, un mezzo per raggiungere uno scopo. Ma non mi aspetto più niente dalla magia, in fondo mi ha già dato tutto, sono già stato molto fortunato, mi ha dato una carriera.
E' stata la magia ad introdurmi ai giochi di memoria, e la memoria, per me, è stata una carriera piena di successi. Guadagno molto. Ho scritto un libro che in America ha venduto otto milioni di copie, e questo significa parecchi soldi! Scrivo un libro di magia, invece e vende appena 5000 copie, c'è una grande differenza.
Non so se è questo quello che volevi sapere, ma la magia mi ha portato ad una posizione in cui un editore mi paga 250.000 dollari per scrivere un libro, prima che abbia scritto una sola parola! La magia mi ha dato questo.
Così, ora, per sdebitarmi con la magia scrivo libri di magia e mia moglie, da venti trent'anni a questa parte mi sgrida continuamente, dicendomi: ma sei pazzo, scrivi libri di magia e che ti danno!
Se si dividono le mie ore per i soldi che faccio si arriva a circa 10 centesimi l'ora, non so se rendo l'idea. Lo faccio per amore, perché amo la magia. Lo stesso discorso vale per "Apocalypse", lo faccio per amore. Quando dico così tutti mi dicono, si, lo fai per amore, ma con 4/5 mila abbonati ci sono anche parecchi soldi. No, non è vero! Ma lo sapete quanto tempo ci dedico? Mia moglie continua a sgridarmi, mi dice: scrivi un libro, ci fai un milione di dollari, ma quella rivista è una follia! La magia mi ha dato una carriera, così io mi sdebito un po' alla volta insegnando tutto ciò che posso ai giovani.

D. *Se lei non fosse un mago o uno scrittore, cosa vorrebbe essere?*

R. Ricco!

D. *Ma questo già lo è.*

R. Si non so cosa mi sarebbe piaciuto fare. Credo sempre un'attività pubblica, un qualcosa dove poter dimostrare che sono migliore degli altri. Ecco cosa voglio dire con "complesso di Napoleone", quell'amor proprio di cui ho già parlato. Io sono il tipo di persona che, per tutta la vita, ha sempre voluto fare le cose meglio del suo prossimo, ecco perché sono entrato nel mondo della magia, ecco perché la magia è diventata così importante per me, perché ero povero, perché ero piccolo, sono rimasto piccolino fino ai 14 anni, poi, ringraziando il buon Dio, con gli anni sono salito fino ad 1.68 m. Ero anche molto timido.
Per questo, l'aver imparato il mio primo gioco ha salvato la mia vita. Prima di allora non riuscivo a guardare in faccia la gente, camminavo sempre a testa bassa, appena ho imparato quel gioco, ho imparato anche a parlare, erano solo tre parole: *"Scegli una carta"*, ma stavo parlando alla gente. Prima di allora a nessuno, la gente mi doveva parlare per prima.

D. *In molti settori della magia ci sono stati dei grossi imitatori, se prendiamo POLLOCK per fare un esempio, al suo stesso livello. LORAINE si può vantare di aver avuto pochi, o quasi nessuno, che lo ha imitato seguendo il suo stile ed i suoi effetti mnemonici.*

R. Ebbene, in America ci sono molti miei imitatori.
Io li definisco "cloni", delle repliche esatte, che cercano di fare ciò che faccio io. Da quando ho scritto il mio libro ne sono comparsi molti. Un po' mi da fastidio , ma mia moglie, che è una donna molto intelligente, molto più di me, sono anni che mi ripete: *"Quando hai successo, in qualsiasi campo, è inevitabile che vengano fuori le repliche, non lo si può evitare, ma se sei tu il Numero Uno, allora non c'è nessun problema".*
La differenza consiste nel fatto che le mie copie prendono 10 dollari per spettacolo io ne prendo 10.000. Questa è la differenza. Nella società capitalistica in cui viviamo le persone si giudicano in questo modo, da quanti soldi guadagnano.

D. *Lei parla muovendo le mani, comportandosi più come un Latino, i suoi rapporti con i terzi, con il pubblico, anche con noi questa sera, è molto caloroso, è molto sanguigno. Allora, la domanda è, chi è HARRY LORRAINE, è Americano, o da dove viene, cioé quel suo comportamento quanto lo ha aiutato?*
E' una scelta o è naturale?

R. Mi ha aiutato molto nella mia carriera. Le racconto una cosa: alcuni anni fa facevo uno spettacolo di memoria che ho portato in giro per tutti gli Stati Uniti, ogni sera una località diversa, insieme a mia moglie che collaborava con me. In molte delle città in cui ci esibivamo, dopo lo spettacolo venivo invitato, dai vari pezzi grossi locali, a prendere qualcosa al "country club", ed io dovevo apparire affascinante.
Per me è facilissimo esibirmi sul palcoscenico, lì sono vivo, sono me stesso, era dopo che dovevo lavorare, quando dovevo apparire affascinante.
Vi assicuro che per me è una fatica enorme, è un lavoro per me essere affascinante, ma ci riesco molto bene lo stesso. L'ho fatto per così tanti anni che ormai è diventato una parte di me.
Credo che nel mondo dello spettacolo molta gente inizia come me, cioé sono persone molto timide, io ero molto timido, e fondamentalmente lo sono tuttora. Una delle cose più difficili per me è il primo approccio con il pubblico. E' un lavoro duro ma ci riesco.



Sempre a casa BINARELLI, LORAYNE in "Workshop" con il gotha della cartomagia romana

D. *Qual'è il libro, della sua bibliotrca che le piace di più?*

R. Di magia?

D. *Di qualsiasi cosa.*

R. Se penso a quando ero giovane, devo risponderle "Greater Magic", quello era il mio preferito. Ora non voglio sembrare troppo presuntuoso, ma devo rispondere: i miei libri, perché sono una persona onesta, e questo non sempre viene apprezzato.
Quando la gente mi chiede, qual'è il libro migliore per un principiante, io rispondo, il mio "The Magic Book", quello che oggi vi ho autografato, ma solo perché non ne conosco di migliori.
Quando ero giovane e leggevo i libri di DAY VERNON che allora era il mio idolo come lo era per tutti, mi accorgevo che lui tralasciava molte cose nei suoi libri, come mi ha più tardi confessato.
Quando ero ragazzo questa gente non mi parlava. Io andavo da "HOLDEN'S MAGIC", un grosso negozio di magia di New York, uno dei più importanti, insieme a "TANNEN'S" e "ABBOT'S", e lì incontrai il "triumvirato", JOHN SCARNE, DAY VERNON e SAM HOROWITZ,che stavano lì, da "HOLDEN" e parlavano tra di loro, ed io, che avuto 13 o 14 anni, vedevo queste persone ed erano inavvicinabili per me, perché ogni volta che facevo un passo nella loro direzione, loro si allontanavano di un passo.
Oggi le cose sono cambiate . Se ora un giovane mi viene vicino e mi chiede di mostrargli un numero, io lo accontento.
Allora era diverso. Finché un giorno JOHN SCARNE mi vide fare un gioco e chiamò DAY VERNON: *"Ehi, DAY, vieni a vedere questo"*, ed io , che avrò avuto 13 o 14 anni riuscii a fare fesso DAY VERNON e JOHN SCARNE.
Così la prossima volta che capitai da "HOLDEN" mi lasciavano avvicinare.

D. *Durante la sua lunga carriera lei ha lavorato prevalente mente negli Stati Uniti, ma anche all'estero. Qual'è la differenza tra i due tipi di pubblico?*

R. Io credo che la gente è uguale, dovunque. La differenza principale, ovviamente, è la lingua.
Riferendomi al rapporto con il pubblico posso senz'altro affermare che, ovviamente, l'inglese è il mio mezzo di espressione migliore, non solo per la lingua ma proprio per il rapporto che riesco a creare con le persone.
Certo, la lingua è un problema. Trovo, tuttavia, che riesco ad impadronirmi delle culture dei paesi dove vado con abbastanza facilità. Quando lavoravo in Giappone, tenevo conferenze per i maghi giapponesi, ma ci volle un po' di tempo, ma alla fine capii come affrontare quel sistema culturale.
Le mie conferenze non sono pre-fissate, sono a schema libero, nel senso che non so mai cosa farò con esattezza, escluso il numero di apertura.
Poi credo che quando si è gentili con le persone, sicuramente ricambieranno. Io non ho mai incontrato una persona a cui ho sorriso e che non mi abbia a sua volta sorriso, in qualsiasi parte del mondo.

D. *Lei crede che è meglio imparare cinque giochi e cinque numeri di destrezza o tre giochi e tre numeri di destrezza?*

R. Dipende da quello che si vuole fare. A me, per esempio, piace molto ingannare altri maghi, ecco l'amor proprio che viene fuori di nuovo, così come mi è capitato di fare con alcuni di voi qui, questa sera, e per fare questo devo sapere più di tre o cinque numeri di destrezza. Ma questa è una cosa mia, al pubblico non importa. Vedete la magia è un'arte molto frustrante perché, prendete uno scrittore, per esempio; tra cent'anni la gente leggerà i suoi libri e dirà: *"Che bravo!"* Perché lì c'è il libro da poter leggere; oppure, si può guardare un LEONARDO da VINCI ed ammirarne la tecnica, apprezzare anche oggi il suo genio.
Con la magia non è così, si fa il numero ed appena è finito non rimane più niente, e questo è molto frustrante. Molti maghi non si rendono conto del significato della parola "destrezza", come capacità di manipolazione nascosta, vogliono far vedere quanto sono bravi, ed ecco perché molti maghi vengono scoperti, ad esempio, quando impalmano una carta, sono bravissimi, lo fanno in modo eccezionale, stupendo ,ma vogliono che tutti apprezzino questa loro eccezionale bravura per cui, ed è il loro stesso subcosciente a farli scoprire.
L'importante comunque non è il numero degli effetti, l'importante è avere un repertorio adeguato alle proprie esigenze e saper effettuare bene tutti gli effetti che lo compongono.

D. *In fin dei conti, qui in Italia almeno, tutte le persone che si avvicinano alla prestigiazione imparano grazie a libri o video-cassette e altri sistemi, in ogni caso autodidattici. Sarebbe importante una scuola e come farla, su quali basi?*

R. Una scuola per la magia? E' una buona idea che dipende dalla bravura degli insegnanti. In America, per esempio, non so qui come vanno le cose, la gente che insegna la magia non la conosce molto bene, come ho già scritto su "Apocalypse" per cui insegnano come si diventa incapaci come loro.
Credo sia uguale dappertutto

D. *Lei afferma che c'è molto nella magia che non le piace, e lei ha creato un modo di fare magia suo personale, attraverso i suoi libri, le sue tecniche. Ma, esiste un uomo, un numero, non un classico, che le ha fatto pensare: magari fosse stata un'idea mia?*

R. Certo, mi succede sempre di pensare: ma non ci potevo pensare io a quello!

D. *Sì, ma ce ne racconti uno, il migliore che lei ha visto.*

R. Beh, il migliore che adesso mi viene in mente è il numero di PAUL CURRIE "Out of this World" (Fuori dal Mondo), ecco, mi sarebbe piaciuto essere stato l'ideatore di quel numero.

Ma lo sapete che ho fatto, me ne sono venuto fuori con "Out of this Universe" (Fuori dall'Universo) che secondo me è migliore. Comunque, se non fosse stato per "Out of this World" di PAUL CURRIE, non avrei pensato a "Out of this Universe" questo è l'unico esempio che mi viene in mente, così su due piedi. Mi sarebbe piaciuto molto inventare il "double lift", ma sono nato troppo tardi. Credo che il "double lift" abbia rivoluzionato la magia con le carte da gioco.

D. *Una domanda molto breve. Lei crede di avere un complesso sub-cosciente, perché pur avendo una memoria così buona, ho notato che quando esegue un numero o quando parla, dice spesso: non so se lo ricordo, e riesce a farlo sembrare così vero che la gente effettivamente pensa che lei si sia dimenticato qualcosa.*

R. Credo sia dovuto al carattere che ho sviluppato, è un modo di fare, fa parte del mio stile. L'ho fatto per tutta la vita. Dico sempre: non so se me lo ricordo, sapendo benissimo di ricordarmelo, altrimenti neanche incomincerei a farlo. E' un trucco del mondo dello spettacolo. Quando faccio il numero di memoria, quello in cui mi ricordo i nomi del pubblico in sala, vedrete faccio finta di dimenticarmi un nome. L'ho sempre fatto perché ho sempre saputo, nessuno ha dovuto insegnarmelo, che se hai 400 persone davanti e devi ricordarti i loro nomi, tutti dicono: va bene, è bravo, ma dove sta lo spettacolo, l'intrattenimento, la suspense. Ma se davanti ad una persona esito, se dico: va bene, adesso continuo con gli altri, dopo tornerò da lei, ora si crea suspense, ora sembro umano. Non voglio che la gente pensi che io sia una specie di macchina, di computer.

D. *Come conclusione di questa intervista, ci vuole elencare dieci brevi comandamenti per un giovane mago all'inizio della carriera.*

R. Per me la cosa più difficile a questo mondo è fare cose brevi. Le cose lunghe sono molto più facili.

D. *E' l'ultima risposta, breve per cortesia. S'immagini di avere davanti un giovane mago che chiede dieci comandamenti*

R. Lei intende un mago, un principiante di "close-up"?

D. *Solo un mago.*

R. Bene. Il primo comandamento è che non si diventa dei professionisti semplicemente mettendo l'aggettivo "meraviglioso" o "incredibile" davanti al proprio cognome, e il suffisso "-ini" dopo. Se ti chiami Smith non puoi pretendere di farti dei biglietti da visita con su scritto: "l'incredibile Smithini", non ti rende un professionista, né tantomeno un mago.
Devi pagare il tuo "contributo" . Il primo comandamento è: paga il tuo contributo. Un cantante canta e studia per anni, così anche un ballerino. Un mago, invece, crede che basta andare da un negozio di articoli di magia, spendere 100 dollari in giochi ed ecco che diventa un professionista. No! Il primo comandamento potrebbe anche essere: il solo fatto di saper fare un numero non ti rende un professionista.
Il secondo comandamento è: la magia è un mezzo, come lo è la memoria, come lo è l'anima per un cantante o le scarpe con i tacchi metallici per il ballerino di tip-tap. Bisogna innanzitutto saper intrattenere la gente, perché non è la magia che ti fa essere bravo, è la personalità, la magia ti aiuta solo a raggiungere il fine di intrattenere.
Bisogna avere personalità, la maggior parte della gente che conosco è noiosa.
Il prossimo comandamento è: impara tutto quello che puoi riguardo alla magia. Ma quando un ragazzo mi viene a dire che conosce due o tre numeri, io rimango completamente indifferente, ancora non ha pagato il suo contributo. Vedete, prima di saper dimenticare bisogna saper ricordare, allora puoi anche dimenticare. Quindi, impara tutto e poi elimina tutto che non è buono. Ma per potere fare ciò devi prima avere imparato le cose non buone. Ci vuole una preparazione.
Per la magia di destrezza credo che il comandamento numero uno sia: fare sembrare ciascun numero di destrezza come se non si stesse facendo un numero di destrezza. Credo che l'errore più grosso che fanno i giovani maghi quando fanno un gioco di destrezza è quello di apparire come se avessero i crampi allo stomaco. La destrezza la fanno in modo diverso da tutto il resto, per cui io me ne accorgo subito quando lo stanno facendo. Se vuoi fare un gioco di destrezza, e poi fai sembrare la destrezza come l'azione naturale. Questo è fondamentale.

D. *Bene. Passiamo al quinto.*

R. Leggere i libri di HARRY LORAINE .

D. *Sesto.*

R. Rileggere i libri di HARRY LORAINE.

D. *Settimo......(memorizzare i libri di HARRY LORAINE).*

R. No anche se non sarebbe una cattiva idea. La gente mi dice che rileggendo i miei libri, dopo diversi anni, scopre sempre qualcosa di nuovo . E questo è vero , sapete perché? Ecco, questo potrebbe essere un comandamento: non leggete nessun libro, mettendolo poi via o regalandolo agli amici, perché dopo dieci anni, tornando a rileggere quel libro e, magari, il gioco che non sapevate fare dieci anni prima, ora potreste riuscirci.

D. *L'ottavo.*

R.Siate selettivi, nello studio, nello scegliere gli effetti ed anche nello scegliere il pubblico ed il momento per esibirvi. Sappiate scegliere quando iniziare e come, soprattutto, quando smettere.
Non forzate mai il vostro pubblico.

R. Bisogna trasformare qualsiasi cosa illogica in una cosa logica, nel senso che nella prestigiazione per poter realizzare un effetto bisogna, necessariamente usare un mezzo segreto, che renda illogica la sequenza logica delle azioni, allora la presentazione e la personalità debbono coprire l'illogico rendendolo apparentemente logico agli occhi del pubblico che guarda.

D. *Il decimo e l'ultimo.*

R. Costruire una routine, uno spettacolo o una esibizione nel modo più vario possibile, in modo che non vi siano ripetizioni, ed in modo che finisca nel modo migliore per ottenere il massimo senza stancare il pubblico con eccessive ripetizioni.

LA SUA MAGIA

STABBED IN THE PACK

PREMESSA

Questo titolo appartiene a J. BENZAIS che, avendomi visto presentare un effetto nel corso del quale una carta lanciata in un mazzo di carte ritrovava la carta scelta dallo spettatore mi chiese il permesso di descriverla in NEW JINX. Concessi il permesso e l'effetto venne pubblicato.

Fu lui che l'intitolò "STABBED IN THE PACK" e che ne fece un effetto che non corrispondeva in nulla a quello da me presentato.

Fu l'inizio di una lunga controversia: le lettere cominciarono ad affluire dicendo che l'effetto era irrealizzabile e via di seguito.

Dopo qualche mese decisi di inviare l'effetto descrivendolo come io avevo eseguito da qualche anno a BILL MADSEN della rivista NEW JINX.

Lo intitolai "WILL THE REAL STABBED IN THE PACK PLEASE STAND UP".

Venne pubblicato nel numero di Novembre 1966 del NEW JINX. Era una descrizione più o meno faceta ma perfettamente corrispondente alla maniera con la quale realizzavo l'effetto. Per conseguenza visto che sono per natura assai pigro prendo la descrizione tale e quale a quella pubblicata su NEW JINX con qualche modifica.

Avevo anche inviato una lettera a NEW JINX (Giugno 1966) nella quale davo qualche idea sulla presentazione. Utilizzerò degli estratti da questa lettera riportandoli nelle "Ultime riflessioni" nel modo e nella maniera in cui ne avrò bisogno nella descrizione.

Vi avevo già detto che ero un pigro.

EFFETTO

L'effetto consiste nel fare scegliere una carta ad uno spettatore e perderla poi nel mazzo. Il prestigiatore prende una carta e lascia il resto del mazzo sulla tavola.

Lancia questa carta (qualunque) nel mazzo e mostra che essa si interna nel mazzo vicino alla carta dello spettatore.

Dicevo nella mia lettera: "*Io non presento più questo effetto perché bisogna presentarlo sempre o mai!* ".

Dicendo questo pensavo al fatto di gettare la carta nel mazzo che costituisce la difficoltà maggiore dell'effetto: ma una volta che avrete padronanza della tecnica del getto e che l'avrete messa in pratica un numero sufficiente di volte sia in pubblico che nei vostri allenamenti voi non avrete più da preoccuparvi (vedere le ultime riflessioni).

PRESENTAZIONE ED ESECUZIONE

Bene! Uno spettatore sceglie una carta che viene rimessa nel mazzo e che voi controllate sotto quest'ultimo.

Mostrate la carta superiore dicendo:

" *Ed ecco la vostra carta* " Alla risposta negativa dello spettatore posate il mazzo quasi orizzontalmente (occorre comprenderci per ciò: con i lati lunghi paralleli al bordo del tavolo che vi sia di fronte n.d.t.) in modo che uno dei due angoli sia leggermente girato nella vostra direzione (vedete fig. 1). La carta lanciata penetrerà più facilmente nel mazzo se si troverà nella posizione suggerita. Guardate la carta superiore (qualunque) e dite: "*Bene in questo caso mi rimetterò alla fortuna*".



Fig. 1

Ora benché non ignori che un disegno vale più di un lungo discorso non è facile disegnare una carta in pieno volo. Per conseguenza liberate le meningi e seguitemi molto attentamente: cercherò di spiegarvi la maniera esatta di lanciare una carta nel giuoco (in meno di mille parole). E se pensate che ciò non sarà facile attendete di aver letto la fine!

Tenete la carta faccia in alto nella posizione normale di una carta che vi apprestate a lanciare. Io la tengo orizzontalmente tra il pollice e l'indice e il medio della mano destra all'angolo superiore destro. (Vedete fig. 2

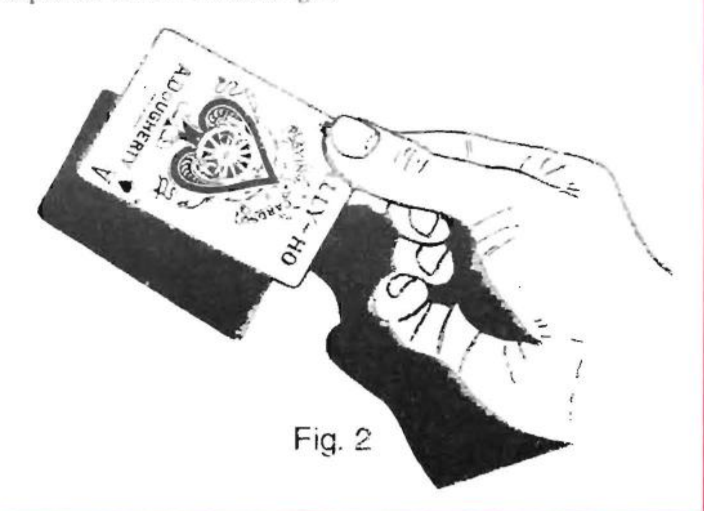


Fig. 2

LA SUA MAGIA

Indietreggiate dal tavolo in modo che vi troverete, presso a poco, ad un metro dal mazzo. Quando spiegherete il braccio per lanciare la carta questa si troverà a una trentina di centimetri dal mazzo.
Per conseguenza se voi siete più alti di me (e chi non lo è?) e se le vostre braccia sono più lunghe delle mie indietreggiate un poco di più in modo da essere ad un metro e trenta dal mazzo. La carta lascia la mano quando questa si trova a circa una trentina di centimetri dal mazzo.
Il getto è sicuramente ben eseguito con un gesto rapido e gli spettatori avranno l'impressione che la carta ha percorso una distanza molto più grande di quella reale.
Come ad esempio per la fioritura con le carte della fisarmonica darete l'illusione che il nastro delle carte è molto più lungo di quello che sia realmente.
Bene! Ora se lanciate la carta direttamente nel mazzo in virtù di qualche legge della natura (forza centrifuga? D'inerzia? Teoria della relatività di EINSTEIN? Non so!) La carta passerà inequivocabilmente al di sopra del mazzo e proseguirà andando avanti piano piano. Perché questa penetri nel mazzo bisogna che questa rimbalzi prima sul tavolo. Ma non a due o tre centimetri avanti il mazzo. La distanza non sarebbe sufficiente e la carta scivolerebbe sotto il mazzo o comunque si conficcherebbe nelle prime carte del di sotto ciò che risolve la cosa. Bisogna che questa rimbalzi ad una dozzina di centimetri avanti il mazzo (vedete fig. 3).

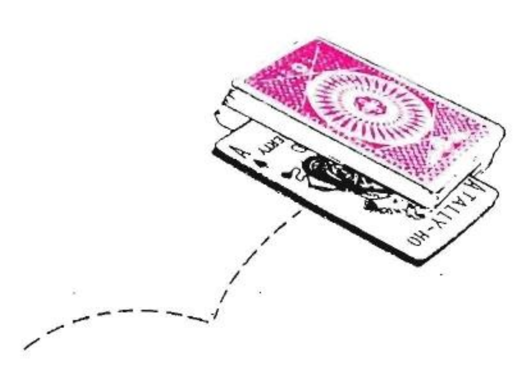


Fig. 3

Ecco un dettaglio essenziale: se voi vi trovate più in alto del giuoco e se farete rimbalzare la carta ad una dozzina di centimetri avanti il mazzo questa passerà al di sopra di quest'ultimo.Bisogna che voi siate chinati al momento del lancio della carta. Constaterete d'altra parte voi stessi che si tratta della posizione più naturale per effettuare il getto. Cioé la carta non deve, quando lascia la vostra mano, trovarsi a più di sei centimetri più alta del mazzo.
Inviatela molto energicamente (determinerete voi stessi con l'esperienza la forza del getto) e dopo 10 o 15 prove riuscirete, forse, ad inviare questa carta nel mazzo.
Fate tutto ciò seriamente e sorprenderete voi stessi!
La carta penetra (con dell'esperienza sempre vicino alla metà di questo) così facilmente come una sigaretta nel vostro tiraggio favorito. L'effetto prodotto è dei migliori; il tragitto della carta sembra lungo e la sua velocità trascurabile; si ferma netta nel mazzo. Non servitevi di un mazzo di carte incurvato, rileggete i paragrafi precedenti, facendo attenzione questa volta, e allenatevi miei cari, allenatevi.

FINALE

Passiamo ora al finale, aspetto non trascurabile dell'effetto.
La carta dello spettatore è controllata sotto il mazzo. Sia detto sommessamente che se non sapete controllare una carta sotto il mazzo senza che gli spettatori dubitino di qualche cosa sono addolorato perché abbiamo perso tutti e due il nostro tempo, ma questo effetto non è fatto per voi!
Mandate ora la carta nel mazzo come vi ho spiegato. Tornate al vostro posto al tavolo e chiedete allo spettatore di rivelarvi il nome della carta. Se tutto è stato fatto come previsto, il mazzo posto quasi orizzontalmente e la carta che voi avete lanciato oltrepassa, faccia in alto, approssimativamente, la metà del mazzo. Allorché lo spettatore nomina la carta ecco ciò che voi farete. (Io mi servo della mano sinistra, come nel disegno, ma la mano destra fa ugualmente bene la mossa). Mettete il pollice sinistro sulla carta che oltrepassa il mazzo (quella cioé che voi avete lanciato) in modo che la parte carnosa del polpastrello del pollice si trovi ugualmente in contatto con il lato lungo della parte superiore del mazzo che è di faccia a voi (avete dell'aspirina?).
Nello stesso tempo le quattro dita restanti si mettono sotto il mazzo dall'altra parte (vedete fig. 4). Questo significa che le estremità delle quattro dita sono in contatto con la faccia della carta inferiore, vale a dire con la carta scelta.
Cominciate allora a spostare, dolcemente, la mano sinistra

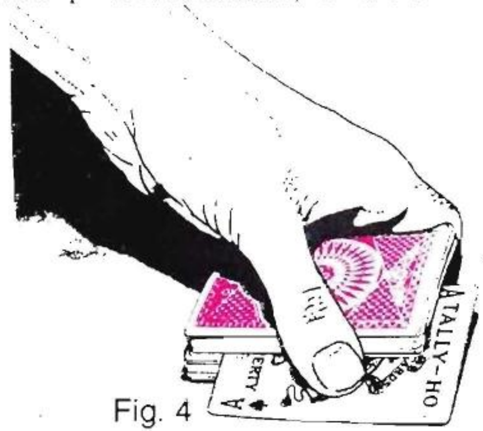


Fig. 4

verso il bordo della tavola, quello più lontano da voi in modo che la parte inferiore del mazzo rimanga al suo posto e con le estremità delle dita sinistre trasportate la carta inferiore del mazzo con la metà superiore.La figura 5 vi mostra questa operazione nel momento di attuarla.
Ripetete il nome della carta scelta e nello stesso tempo buttate energicamente la metà superiore del mazzo, faccia in alto, sul tavolo (vedere fig. 6). Suppongo che questa mossa potrebbe essere chiamata un "taglio-scivolato-inferiore-indietro".
Agli occhi degli spettatori voi avete semplicemente girato in blocco faccia in alto l'insieme delle carte al di sopra della carta che avete lanciato sul mazzo. Niente altro. E cioé essi vedono molto meno di quello che vedo io che eseguo l'effetto. Dicendo la cosa altrimenti essi hanno l'impressione che io ho lanciato la carta sotto la carta scelta . Fate attenzione soprattutto a non dare a questo l'aspetto di una mossa.

Quando voi afferrate la metà superiore del mazzo, una pressione molto leggera delle estremità delle dita sinistre basta per trasferire la carta inferiore con loro (il peso stesso delle carte in effetti è sufficiente); la carta inferiore si aggiunge alla metà superiore e si confonde con loro: se più di una carta, poi, lascia la metà inferiore questo non ha importanza dato che è sempre la carta scelta che si vedrà quando voi getterete la

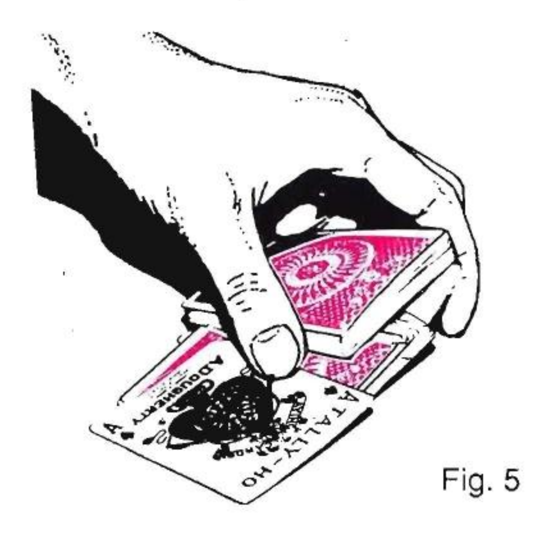


Fig. 5

metà superiore, faccia in alto sul tavolo.

Iniziate il movimento dolcemente ma quando vi rendete conto che la carta segue come è necessario allora fate un movimento rapido verso l'alto allontanandovi dalla metà inferiore (cioé fino a che la carta inferiore sia definitivamente sganciata da quest'ultima) e battete energicamente la metà superiore, faccia in alto sul tavolo.

Rammentatevi che dovete assolutamente dare agli spettatori l'impressione che girate l'insieme delle carte al di sopra della carta che avete inviato nel mazzo, faccia in alto con un gesto un poco drammatico: è tutto!

Bene vi avevo preannunciato che ciò non sarebbe stato facile a descrivere. Se voi mi piombereste addosso -ubriaco o digiuno-domandatemi di mostrarvi questo gioco: ve lo mostrerò.

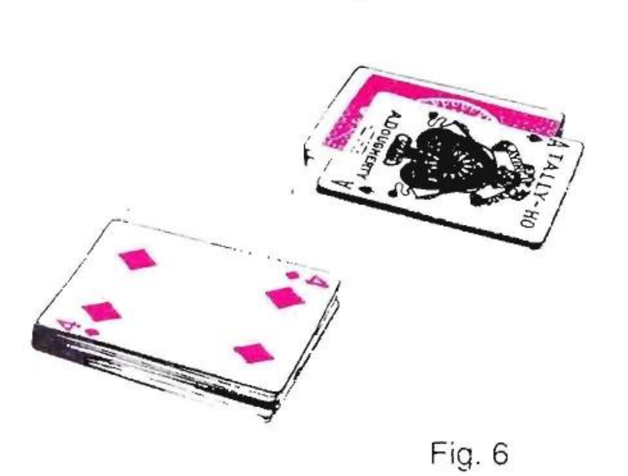


Fig. 6

Posso certamente eseguirlo una quindicina o ventina di volte nel tempo cioé che voi potete leggere ciò che ho scritto.

ULTIME RIFLESSIONI

Come ho detto all'inizio io non presento più quest'effetto spesso in quanto presento generalmente tutti gli effetti che ho pubblicato.

All'epoca in cui mi guadagnavo la vita facendo del close-up (sono più di 20 anni fa) presentavo praticamente a tutti i tavoli questo effetto. E non amo fare fiasco: termino sempre gli effetti che inizio.

Le rare volte che ho fallito e le carte atterravano sulle ginocchia d'uno spettatore, o, comunque sul suo vestito, avevo sempre due o tre effetti che comunque si svolgessero facevano ridere gli spettatori.

Poi riprendevo semplicemente le carte per provare di nuovo: non ho mai fallito il gioco per due volte di seguito! Mi accertavo di avere sempre uno spettatore rivolto verso di me in modo che quando sbagliavo la carta atterrava su lui e ciò era programmato per consentirmi l'esecuzione delle mie repliche.

Ma una volta che avrete acquistato il "colpo di mano" per gettare la carta nel mazzo - e a condizione di ripeterlo molto spesso- non avrete di che preoccuparvi.

Una ultima parola: *so che si potrebbe realizzare l'effetto inserendo una carta qualunque sul mazzo. Ma è il lancio della carta quello che resterà nella memoria dello spettatore ed è di questo che essi parleranno!*

TWO-TIME MATE

EFFETTO

Due carte megicamente localizzano all'interno del mazzo le loro "gemelle".

ESECUZIONE

Fate mescolare da uno spettatore il mazzo di carte; quando vi viene restituito fate scorrere le carte da una mano all'altra, rapidamente, con la faccia delle stesse rivolta verso di voi: in questo modo potrete adocchiare le prime due carte (le ultime due considerando il mazzo faccia in basso- supponiamo che siano il quattro di quadri e l'otto di fiori).

Non appena le avete viste e mentre continuate a far scorrere le carte da una mano all'altra, dite: *"Se, per favore, estraete da questo mazzo il quattro di cuori e l'otto di picche vi mostrerò un miracolo"*. Richiudete il mazzo di carte e consegnatelo allo spettatore.

E' chiaro che voi nominerete le due carte gemelle di quelle che avete adocchiato, e fate in modo di dare l'impressione di nominare due carte a caso.

Lasciate che lo spettatore trovi le due carte e le depositi faccia in alto sul tavolo. Durante la ricerca delle due carte dovete solo far attenzione che lo spettatore non tagli il mazzo, e cioé che le due carte adocchiate restino in fondo.

Riprendete il mazzo e, se volete, ma non è affatto indispensabile, fate un falso miscuglio (un Hindu Shuffle * prendendo le carte dal centro è perfetto per questa situazione).

Ora eseguite un falso taglio che termini ricomponendo il mazzo su una delle due carte faccia in alto sul tavolo.

LA SUA MAGIA

LORAYNE descrive uno "swivel cut" (taglio rotante) molto illusivo: l'esecuzione del falso taglio è la seguente:
tenendo il mazzo faccia in basso da sopra con la mano destra (pollice sul lato corto interno, indice piegato sopra e le altre dita sul lato corto esterno), con l'indice sinistro poggiato sull'angolo interno sinistro, tagliate la parte superiore del mazzo portandola nella mano sinistra. In pratica la parte superiore del mazzo si muove in senso antiorario facendo perno sul dito medio della mano destra (come dice il saggio: *"Un disegno è meglio di cento parole"*, quindi osservate la fig. 1, e la fig. 2 e tutto sarà più chiaro). Non appena avete raggiunto la posizione rappresentata in fig. 2 , la mano destra deposita le carte (cioé la metà inferiore del mazzo) su una delle due carte faccia in alto (supponiamo sopra il quattro di cuori), e subito dopo prende le carte dalla mano sinistra e le deposita sopra le altre.
A questo punto avrete ricomposto il mazzo sopra il quattro.
Fate tagliare il mazzo dallo spettatore e depositare le carte tagliate sopra la seconda carta faccia in alto (vedi fig. 3 nella figura le due carte faccia in alto sporgono rispetto alle carte faccia in basso, ma è solo per chiarezza espositiva, in quanto in realtà devono essere allineate sotto il mazzo di carte): questo è molto importante in quanto dopo lo spettatore penserà di aver tagliato entrambe le porzioni del mazzo sopra le due carte.
Sempre dallo spettatore fate ricomporre il mazzo nell'ordine che preferisce.
Quello che dovete tenere d'occhio è la posizione del quattro di cuori, cioé della carta faccia in alto sopra la quale sono le due carte gemelle: tuto quello che dovete fare quando prendete il mazzo di carte dal tavolo è di portare, con un taglio (o un doppio taglio se preferite) il quattro di cuori nella parte superiore del mazzo in modo che, con le carte faccia in basso, l'ordine sia il seguente:
- carte faccia in basso con le due carte gemelle in fondo
- quattro di cuori faccia in alto
- carte faccia in basso
- otto di picche faccia in alto
- carte faccia in basso

(Nota del traduttore: LORAYNE nel libro descrive ben tre possibili maneggi per terminare il gioco, in questa traduzione è stato scelto il secondo).

Passate le carte faccia in basso da una mano all'altra fino ad arrivare alla prima carta faccia in alto (il quattro - vedi fig. 4).
Tenete con la mano destra tutte le carte fino al quattro di cuori compreso e depositate sul tavolo il quattro e la carta alla sua destra (vedi fig. 5).
Continuate a far passare le carte dalla mano sinistra alla destra, depositandole man mano sopra quelle già tenute dalla destra (vedi fig. 6 - posizione delle carte viste da dietro, con il blocco delle carte in vista solo per chiarezza espositiva).
Il passaggio delle carte continua fino a quando l'otto di picche sarà la carta in cima al mazzetto tenuto dalla mano sinistra.
A questo punto spostate leggermente verso destra le carte tenute dalla mano destra e dite: *"Questo punto è dove avete messo l'otto"* (Vedi fig. 7 - posizione delle carte viste da dietro e con il blocco di carte della mano destra sporgente verso l'interno solo per chiarezza espositiva, in quanto durante l'esecuzione del gioco questo blocco sarà completamente nascosto sotto le altre carte).
Squadrate le carte facendo si che il blocco finisca sopra l'otto di picche, quindi, come fosse un ripensamento, riaprite le carte come fatto prima e portate sul tavolo l'otto e la carta alla sua destra dicendo: " *Potremo mettere sul tavolo anche queste due carte*".
A questo punto sul tavolo avrete due coppie formate da una carta faccia in alto con una carta faccia in basso sopra: spingete una delle due carte coperte verso l'alto e l'altra verso il basso fino ad arrivare nella posizione mostrata in fig. 8.
Grazie a questa disposizione è assolutamente ininfluente la posizione delle due carte coperte: infatti, fatto un piccolo gesto magico, voltate faccia in alto simultaneamente le due carte coperte e queste verranno a trovarsi vicino alle loro gemelle o in senso orizzontale o verticale.

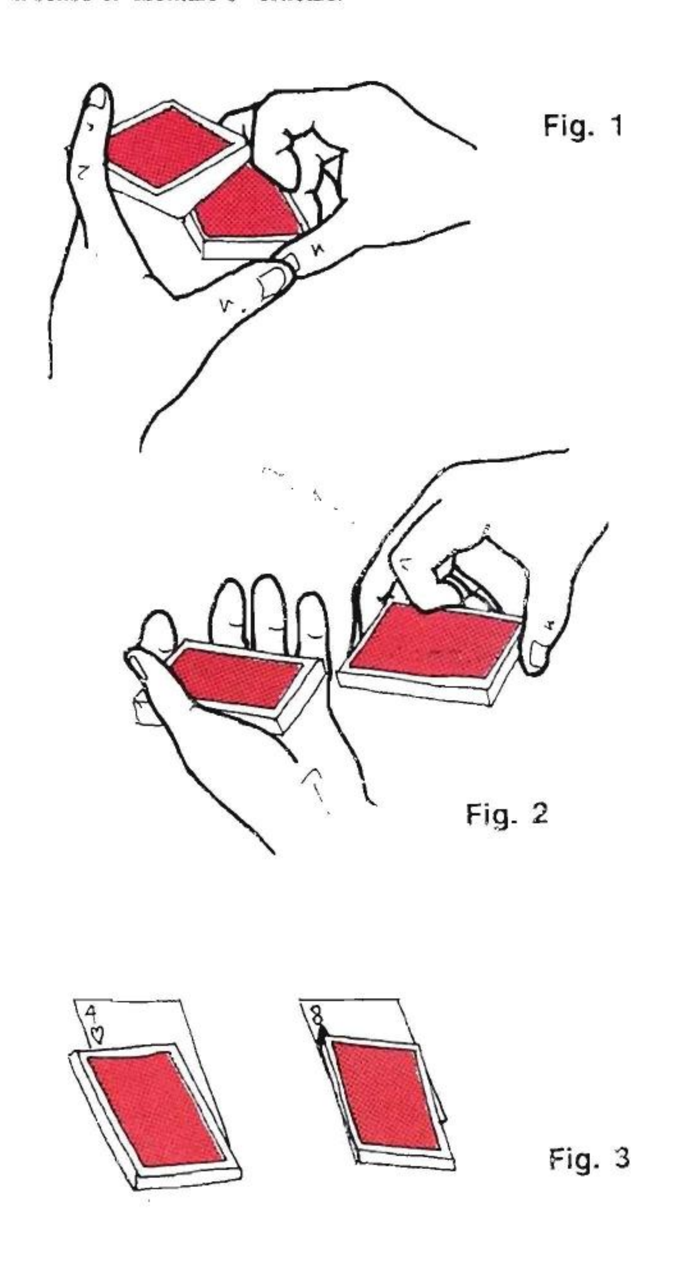


Fig. 1

Fig. 2

Fig. 3

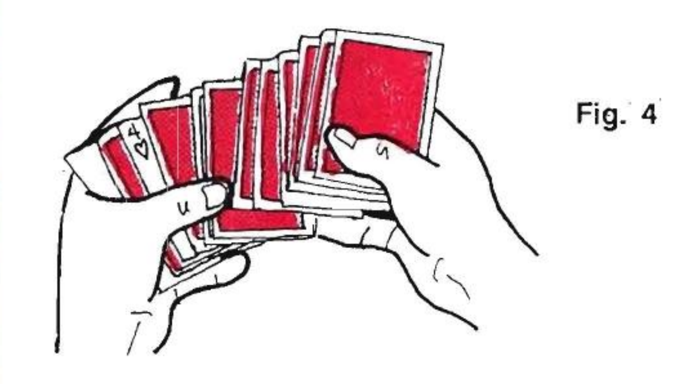


Fig. 4

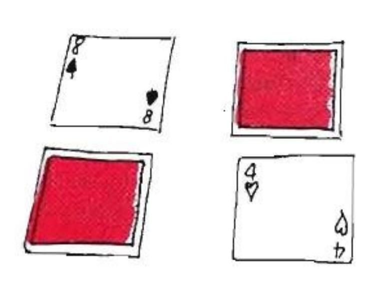


Fig. 8

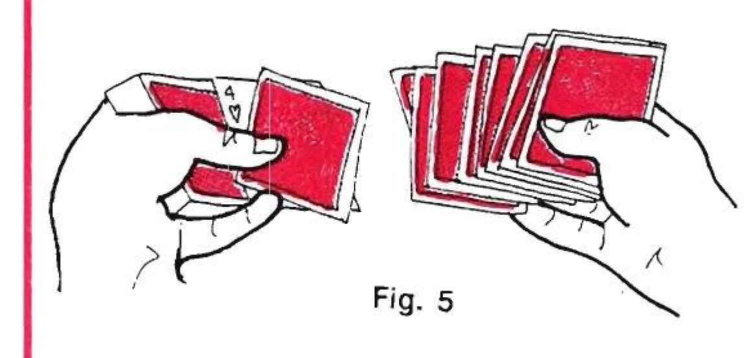


Fig. 5

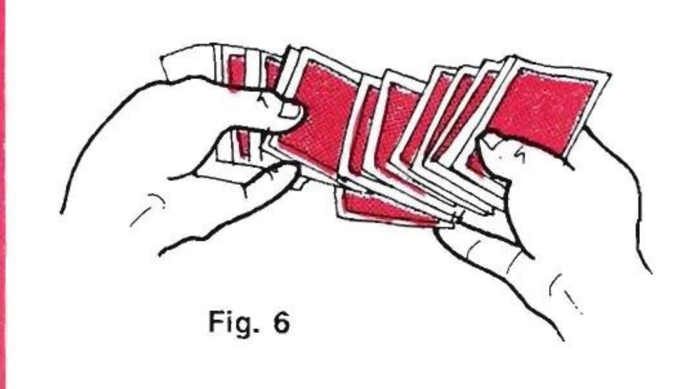


Fig. 6

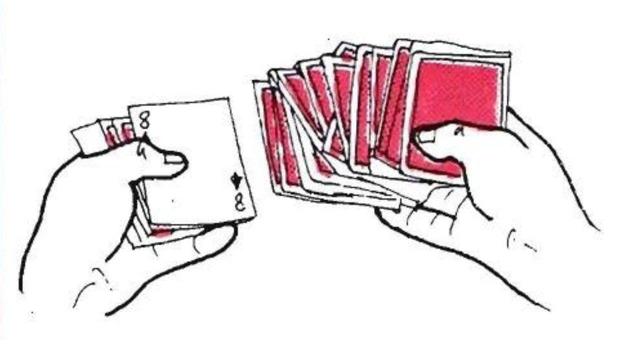
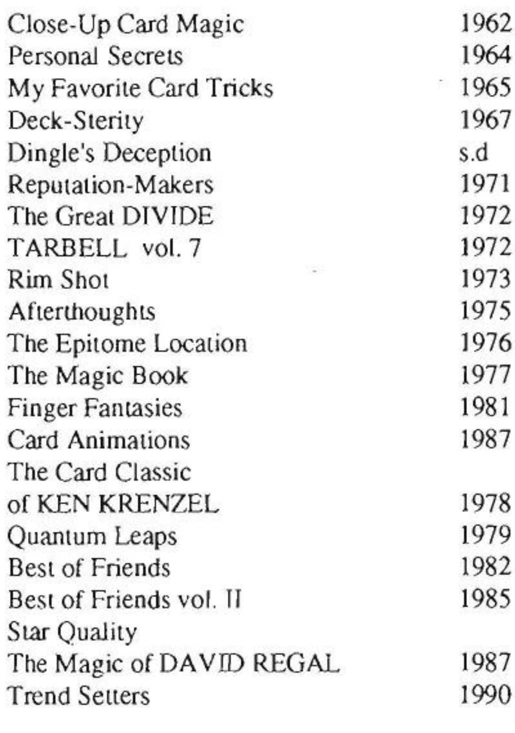


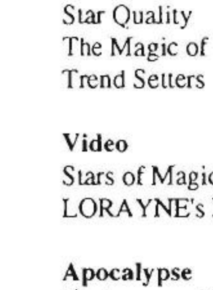
Fig. 7

BIBLIOGRAFIA

LORAYNE ha scritto sia libri suoi, cioé contenenti suo materiale, sia libri dedicati alla magia di altri autori (DINGLE, KRENZEL, YEDID e REGAL) e due raccolte con materiale suo e di altri.



Close-Up Card Magic	1962
Personal Secrets	1964
My Favorite Card Tricks	1965
Deck-Sterity	1967
Dingle's Deception	s.d
Reputation-Makers	1971
The Great DIVIDE	1972
TARBELL vol. 7	1972
Rim Shot	1973
Afterthoughts	1975
The Epitome Location	1976
The Magic Book	1977
Finger Fantasies	1981
Card Animations	1987
The Card Classic of KEN KRENZEL	1978
Quantum Leaps	1979
Best of Friends	1982
Best of Friends vol. II	1985
Star Quality The Magic of DAVID REGAL	1987
Trend Setters	1990



Video

Stars of Magic vol. 9	1987
LORAYNE's Magic Video # 2	1990

Apocalypse
Rivista mensile di close- up pubblicata a partire dal 1978

Gli interessati possono rivolgersi a H. LORAYNE - 62 Jane ST. New York, N.Y. 10014.

POLVERE D'ARGENTO

G.OUELLET

PREMESSA
L'effetto in inglese ha per titolo "The Silverdust Routine" (da "silver" argento e "dust" polvere) in francese "Les Paillettes d'Argent". GARY OUELLET così lo introduce nel suo libro. Tutti i prestigiatori si augurano di mettere a punto un effetto interamente concatenato con una sola moneta, grazioso da guardare, elegante nei suoi movimenti, anche se tutti ingannevoli. SLYDINI e DAVID ROTH hanno tutti e due pubblicato un effetto concatenato usando una sola moneta che è conosciuto in tutto il mondo. Il metodo di ALBERT GOSHMAN di eseguire "SPELLBOUND" è leggendario. La mia proposta in questo campo ha questo soggetto: i lustrini d'argento. Il testo che segue è la versione francese estratta dal mio libro "Close-up Illusion" pubblicato dall'Accademia di Magia "CAMIRAND". Questo effetto presenta i seguenti vantaggi:
- introduce un accessorio interessante: una saliera con lustrini d'argento;
- la prima apparizione è sorprendente e ingannevole come la sparizione alla fine;
- l'interruzione con l'immissione della sequenza "Spellbound" (cambio istantaneo della moneta con un'altra di colore differente e specificatamente la trasformazione al lancio "TOSS CHANGE" TOSS = lancio, CHANGE = cambio).

EFFETTO
Il prestigiatore presenta una saliera piena di lustrini d'argento. Qualche lustrino è messo sulla mano innegabilmente vuota. Quando i lustrini d'argento sono schiacciati, questi fondono per divenire una vera moneta d'argento: un dollaro americano. La moneta passa magicamente da una mano all'altra e, quello che è ancor più magico, passa attraverso la tavola.
Successivamente la moneta d'argento si trasforma in moneta cinese e, poi, in maniera ancor più sorprendente, torna ad essere una moneta d'argento. La moneta d'argento è schiacciata e ritorna sotto forma di lustrini d'argento o polvere d'argento come dicono gli inglesi. Alla fine dell'effetto le mani sono mostrate completamente vuote.

METODO-MATERIALE-PREPARAZIONE
Questo effetto utilizza la tecnica di gettare qualcosa sulle ginocchia (LAPPING) per conseguenza si rende necessario lo stare seduti. Inoltre sono utilizzate le seguenti mosse:
1 - il carico della polvere d'argento (Silverdust Loud);
2 - l'ultimo tumichetto francese (Ultimate French Drop);
3 - il passaggio "HIRARATA MASTER MOVE" spiegato nel "The Silver Passage, Master of Magic Series" (se non possedete questo lbro, manca sicuramente qualcosa nella vostra iibreria);
4 - "SPELLBOUND", una trasformazione istantanea di una moneta in colore ed aspetto differente;
5 - la trasformazione al lancio "Toss Change";

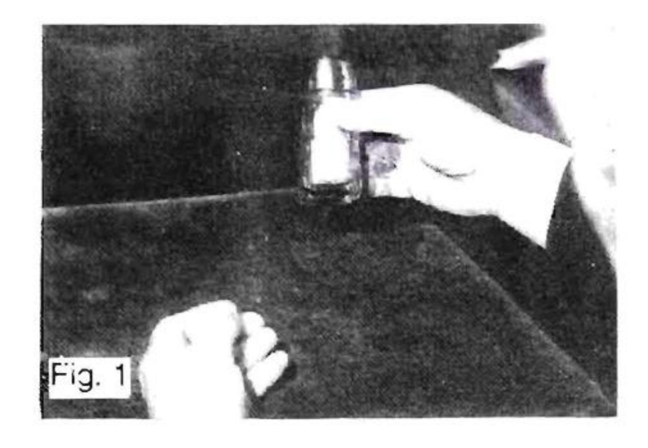
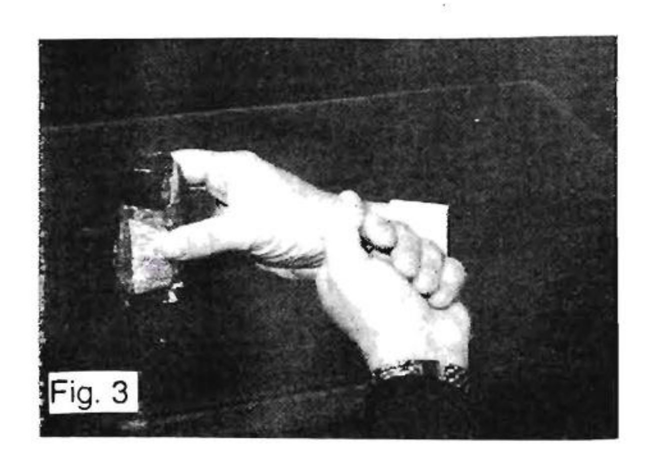
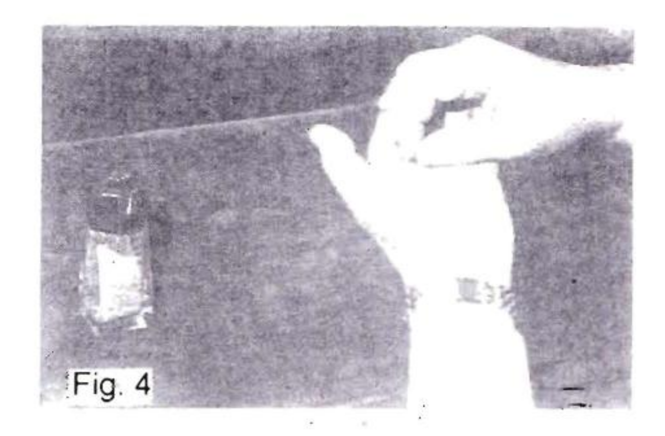
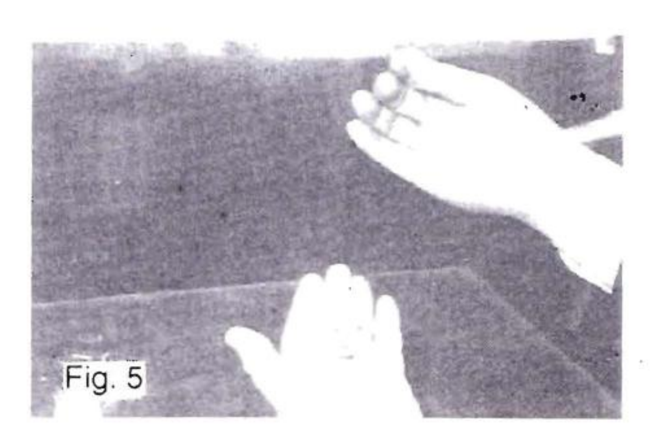

Fig. 1


Fig. 2


Fig. 3

6 - il movimento del lancio incrociato sulle ginocchia (Cross Over Lapping).
Dovrete procurarvi una saliera che riempirete di lustrini d'argento o polvere d'argento. I lustrini si trovano nei negozi che vendono forniture per profumerie o mercerie.
Questo aggiunge un tocco magico all'effetto ma personalmente sono convinto che voi troverete anche un'altra adeguata oggettistica. Infine procuratevi un dollaro americano in argento o qualsiasi altra moneta sufficientemente grande per creare l'impatto visivo sopraddetto (il dollaro americano ha un diametro di 4 cm. ed è più pesante delle altre).
Potete utilizzare anche un Penny inglese in luogo di una moneta cinese, tuttavia (malgrado il rispetto che porto a MICHAEL AMMAR che esalta di eseguire Spellbound con due monete identiche ma di un colore differente come ad esempio un dollaro d'argento ed uno placcato oro) io sono dell'avviso che il movimento Spellbound risulta maggiormente magico utilizzando una moneta d'argento ed una moneta cinese. Il cambio risulta più sensazionale.
All'inizio il dollaro viene impalmato con la presa delle dita della mano destra. La moneta cinese è sul vostro ginocchio (dovrete ben amministrare la posizione delle monete sulle ginocchia e ciò allo scopo di evitare di creare rumori indesiderabili).
FASE UNO: carico di lustrini d'argento.
La mano destra prende la saliera (foto 1) e mette qualche lustrino sul palmo della mano sinistra (foto 2). Notate la maniera di come è tenuta la mano e la saliera per nascondere totalmente la moneta da un dollaro impalmata.
La saliera è messa alla sinistra del vostro tappetino da prestigiatore (foto 3). Questo è strategico per la completa riuscita della fase 6. Qualche lustrino è afferrato tra il pollice e l'indice della mano destra (foto 4). Ed è in questo preciso momento che la moneta viene rilasciata e fatta cadere sulle dita della mano sinistra.Nel momento in cui alzate la mano destra pizzicando i lustrini che tenete tra le dita, guardate la mano sinistra aperta ma puntate le dita leggermente verso l'alto nascondendo la moneta in maniera arguta (foto 5).
Lasciate cadere i lustrini sulla mano sinistra adottando la posizione indicata nella foto 6 e chiudete la mano come nella foto 7. Dopo aver eseguito un gesto magico aprite la mano sinistra e presentate la moneta (foto 8). Questa apparizione ha ingannato molti specialisti ed in più è molto facile.
FASE DUE: l'ultimo turnichetto (The Ultimate French Drop).
Considerato che l'ultimo turnichetto può essere eseguito lentamente, possiamo fondere magnificamente questo movimento in questo effetto. Questa mossa è una evoluzione del turnichetto, esce dal consueto delle mie varianti su questo tema, o del turnichetto franco-canadese descritto sul mio libro "Close-up Illusion" così dal principio della trattenuta suggerita da AL SCHNEIDER o dall'idea di MICHAEL GALLO dove la moneta è portata verso la mano che deve prenderla.
Guardate la foto 9. La moneta è tenuta come descritto nella mia tecnica franco-canadese, sulla mano sinistra. La mano destra è tenuta alla distanza di circa 8 cm. al di sopra verso l'avanti ed un poco verso destra, le dita sono aperte in attesa della moneta. La mano sinistra si sposta e porta la moneta


Fig. 4


Fig. 5

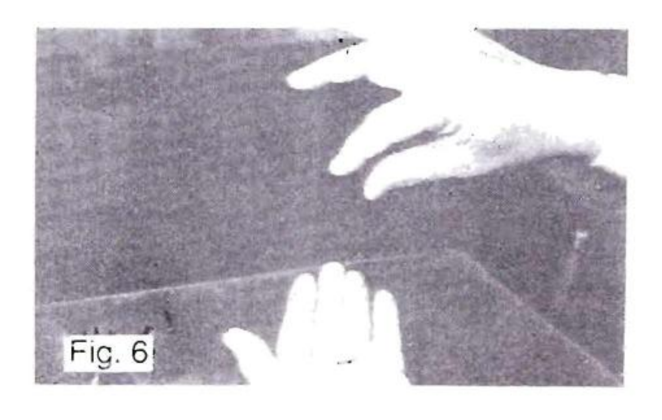
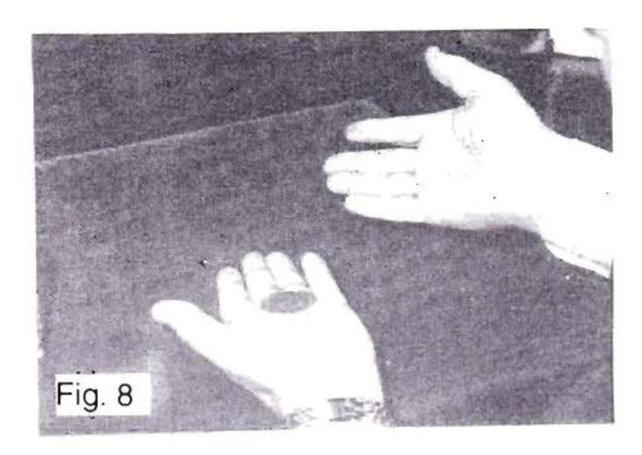

Fig. 6


Fig. 7


Fig. 8

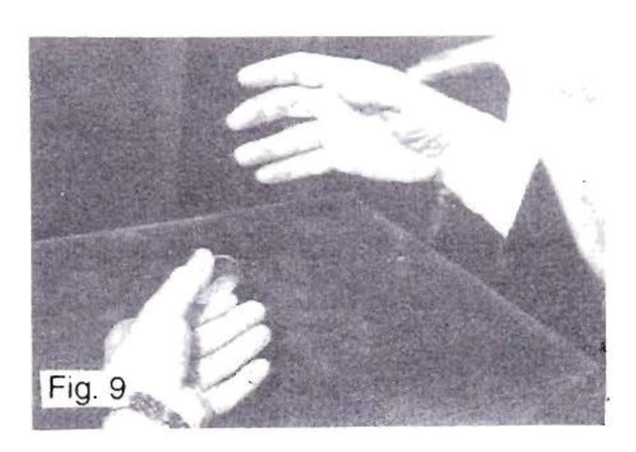
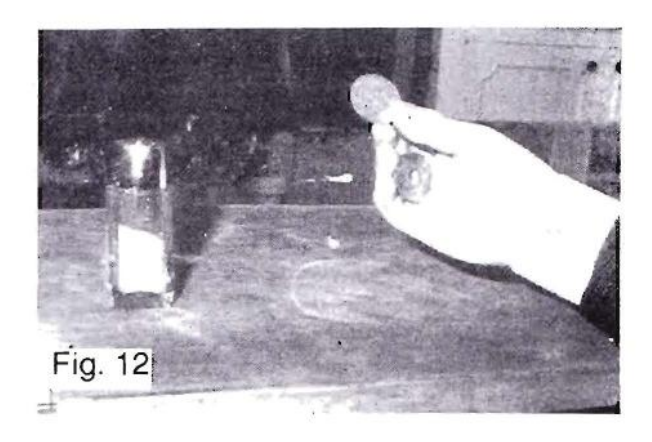

Fig. 9

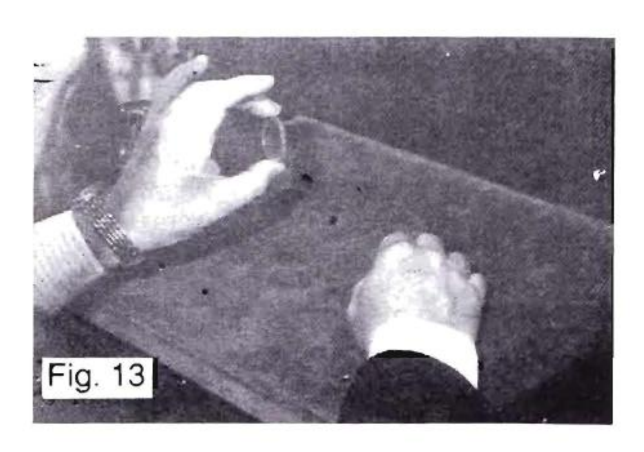

Fig. 10


Fig. 11

dietro le dita della mano destra (gli spettatori vedono la moneta attraverso le dita -foto 10 -).
Quando la moneta è dietro le dita, repentinamente queste si chiudono alla maniera di un otturatore di camera fotografica, creando l'effetto di "ritenzione della retina" su quanto visto.
La moneta è nascosta, voi lasciate cadere la moneta sulle dita della mano sinistra (non dimenticate di appoggiare il pollice sul dito medio) e la mano sinistra cade e ritorna indietro in posizione di riposo (foto 11).
Andate a verificare questo immediatamente davanti ad uno specchio: resterete ingannati voi stessi. Ma il migliore di questi concetti permette di creare questa illusione con una esecuzione lenta divenendo così delle più mistificatorie.
FASE TRE: il movimento "Hirarata master move".
Questa mossa incredibile è insegnata nel "The Silver Passage" ed è tra le più ingegnose sulla penetrazione di una moneta attraverso il tavolo. Nel contesto di questo effetto per eseguire questo passaggio, conservate la mano sinistra al di sotto del tavolo. Successivamente la mano destra, evidentemente vuota, va sotto il tavolo e prende la moneta cinese all'impalmaggio delle dita e rimonta sul tavolo con il dollaro tenuto sulla punta delle dita (foto 12).
FASE QUATTRO: Spellbound.
Nel metodo di DAI VERNON viene utilizzato l'impalmaggio del portamonete (Purse palm). Le mie dita non mi consentono di effettuare correttamente questo impalmaggio. Ed allora ho sostituito la trattenuta con il pollice che funziona assai bene ed è molto più facile da eseguire. AL SCHNEIDER mi ha suggerito questo metodo sicuramente più facile. La moneta è trattenuta dalla mano sinistra, pollice sotto e medio sopra con le altre dita ripiegate (foto 13). La mano sinistra torna in senso contrario alle lancette dell'orologio e questo posiziona il pollice al di sopra della moneta (foto 14). Notate che le dita della mano sinistra sono sempre leggermente ripiegate. Ora la mano destra viene davanti la sinistra, raddrizza le sue dita come per tenere la moneta cinese contro le dita stesse (foto 15).
Quando la moneta cinese accosta la moneta d'argento, le dita della mano sinistra si riuniscono le une con le altre (foto 16).
Nello stesso istante il pollice sinistro lascia la moneta d'argento che cade sulle dita della mano sinistra e afferra immediatamente la moneta cinese nella stessa posizione (foto 17).
Istantaneamente le dita della mano destra indietreggiano per mostrare la trasformazione: la foto 18 mostra ciò che vede lo spettatore. Continuate il concatenamento della routine, senza pausa, e con la moneta d'argento all'impalmaggio delle dita, fate compiere alla mano sinistra un mezzo giro in direzione delle lancette di un orologio mentre nello stesso istante la mano destra si apre, faccia agli spettatori: la foto 19 è ciò che vedranno gli spettatori. Questa piccola sequenza è magnifica da osservare. La mano sinistra ha già ancora il palmo rivolto verso l'alto ed il pollice sinistro pinza la moneta ciò che la proietta in avanti facendola restare trattenuta dalle punte del pollice, dell'indice e del medio (foto 20). La mano sinistra compie mezzo giro verso il basso (tenendo la moneta sulla punta delle dita) e lancia la moneta sulle dita della mano destra (foto 21).
FASE CINQUE: trasformazione nel lancio (Toss change).
Io non ho la certezza completa di essere capace di spiegare questo movimento. Posso cominciare con l'affermare che è

una delle più sconcertanti trasformazioni che potrete vedere. Devo anche dirvi che è molto facile da eseguire una volta che avrete compresa l'idea. Quanto detto, tuttavia, è come se non avessi detto nulla in quanto è difficile afferrare l'idea in modo corretto. HARRY LORRAINE, che non ama molto questa mossa , l'ha pubblicata nel suo mensile APOCALYSE con il nome di "THERE AND BACK AGAIN". Lasciatemi provare ad insegnarvela cominciando dal descrivervi come si svolge.
La mano destra presentando la moneta cinese sulle sue dita stese, con un gesto del pugno fa un movimento che va e viene. Quando il movimento cessa la moneta cinese è stata nuovamente trasformata in moneta d'argento. La moneta d'argento, in altre parole, si ritrova esattamente nel posto occupato dalla moneta cinese sulle dita della mano destra.
In teoria quello che sopravviene è questo (tutto si svolge durante il lento movimento che va e viene creato dal gesto del pugno della mano destra): quando la mano destra si sposta per andare indietro essa lancia la moneta cinese sulle vostre ginocchia. Nel movimento di ritorno la mano sinistra si porta al di sopra della destra per un istante e lascia cadere la moneta d'argento sulle dita della mano destra. La posizione di partenza è esattamente come dimostra la foto 21 alla fine cioé della fase precedente. Sto spiegandovi un'azione che si svolge in poco più di mezzo secondo. Nella posizione mostrata nella foto 21, la mano destra con un movimento che viene originato dal pugno comincia a lanciare la moneta verso il retro sulle vostre ginocchia (foto 22). Giunta in questa posizione la mano si arresta e rovescia il movimento: però la forza di inerzia associata alla moneta la trascina nella direzione iniziale, verso le ginocchia.
Nel cammino di ritorno la mano sinistra si sposta verso destra quanto basta perché la mano destra passi sotto la sinistra: la foto 23 mostra la posizione delle mani in questo momento. E' in questo preciso istante che la moneta d'argento è rilasciata dalla mano sinistra. Una frazione di secondo più tardi la mano destra apparirà con la moneta d'argento in vista (foto 24).
Io ritengo che leggere il testo non vi convincerà che questo movimento funzioni Questo, quindi, è il momento di fare un altro atto di fede.
FASE SEI: la sparizione dei lustrini d'argento.
Il principio dietro questa sequenza è il momento del lancio incrociato sulle ginocchia (Cross Over Lapping) che è stato inizialmente introdotto nel "The Silver Passage" per far traversare la seconda moneta sotto il tavolo. Non associare la facilità di esecuzione con la mancanza di possibilità di ingannare. Questo movimento inganna perché permette una copertura per lanciare sulle ginocchia, che ha tutta l'aria di essere naturale e per conseguenza disarmante. Ciò inganna anche quelli che osservano per scoprire una mossa in lapping . La moneta è messa visibilmente sulla mano destra che si richiude su questa al di sopra del ginocchio (foto 22). La mano destra prende la saliera (foto 26). Noterete che in questo preciso istante l'avambraccio destro copre lo spazio tra la base del pugno della mano sinistra e lo spigolo del tavolo. La mano sinistra rilascia la moneta sulle ginocchia! Non è necessario sottolineare che il gesto di prendere la saliera deve essere fatto con dolcezza e senza pause. La mano destra lascia cadere dei lustrini d'argento nell'apertura del pugno sinistro e subito dopo il pugno si apre lentamente per mostrare che la moneta si è fusa in lustrini.


Fig. 12


Fig. 13

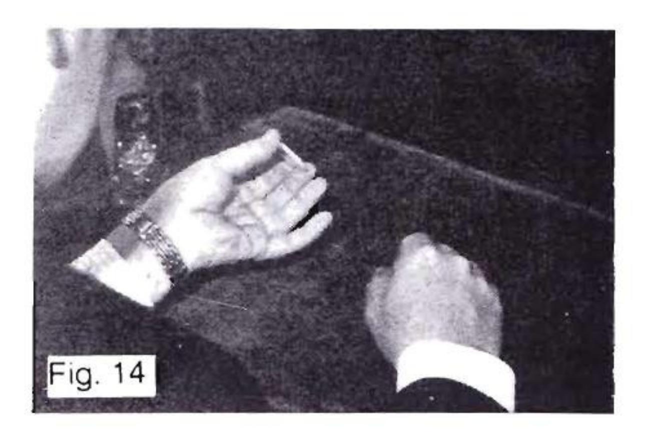
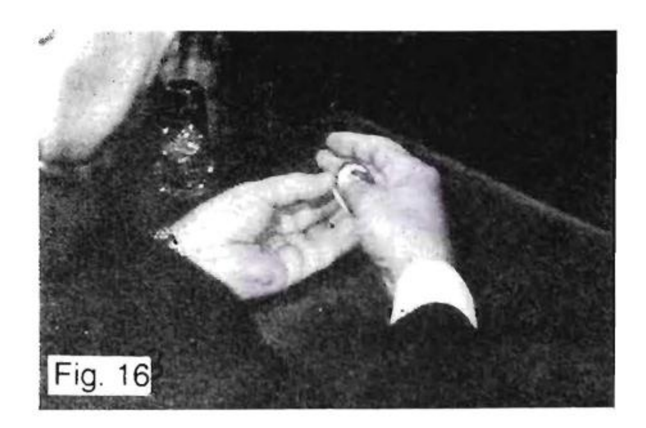
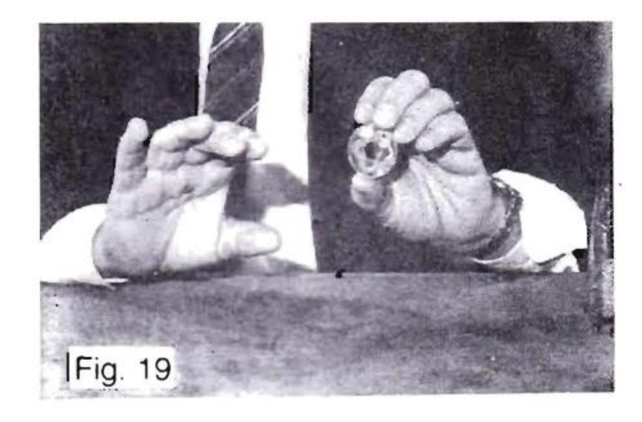
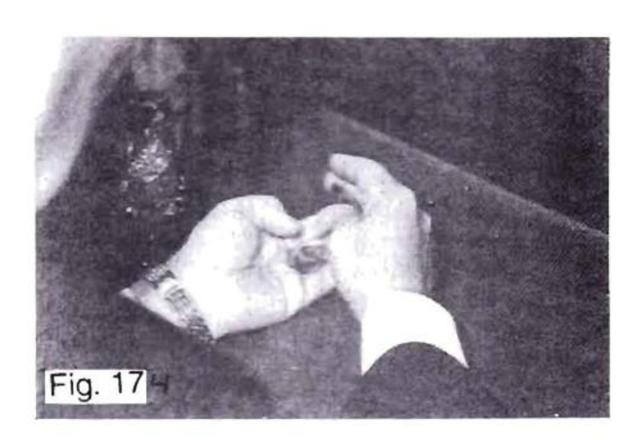
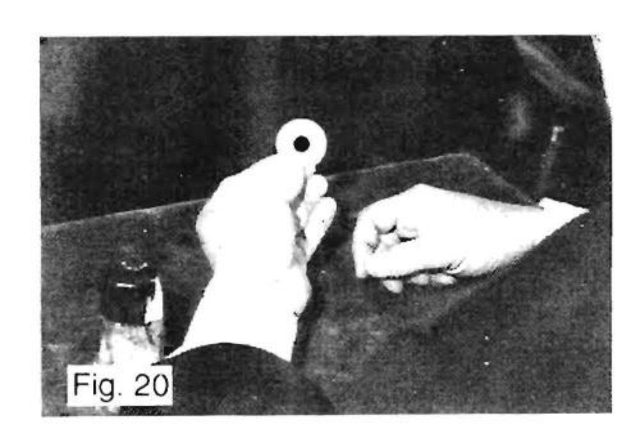

Fig. 14

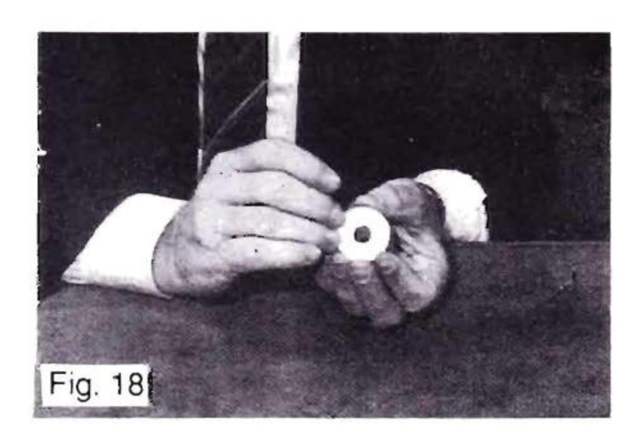

Fig. 15

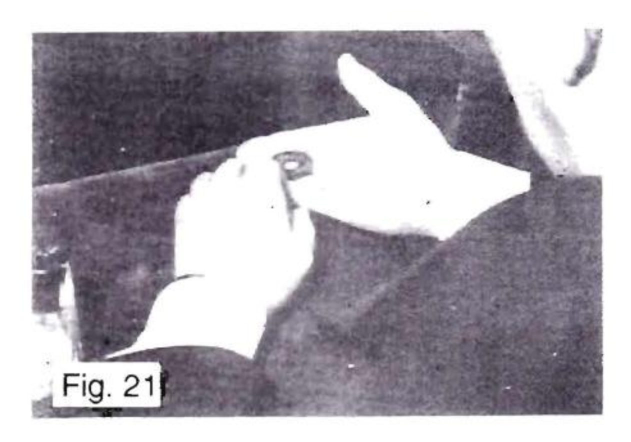

Fig. 16


Fig. 19


Fig. 17


Fig. 20


Fig. 18


Fig. 21

Fine dell'effetto.

NOTE

Evidentemente fate in modo che le monete non si urtino durante l'ultimo passaggio sulle ginocchia.

Ho notato che la "transformation" del lancio spinge la moneta sul didietro delle ginocchia, mentre il "lancio incrociato" mette la moneta più verso il centro delle ginocchia.

Questo effetto è fatto apposta per essere eseguito con un accompagnamento musicale.

Non ci sono punti deboli in questo effetto; ciascuna fase presenta delle tecniche che lo rendono accessibile alla grande maggioranza dei prestigiatori.

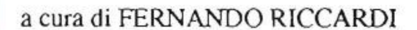

a cura di FERNANDO RICCARDI

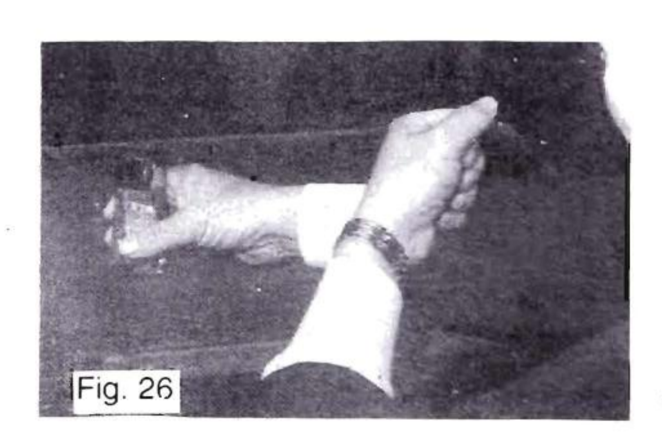

Fig. 22

COSE-UP


Fig. 23


Fig. 25


Fig. 24


Fig. 26

APPUNTAMENTI

F. RICCARDI

12 - 15 MAGGIO 1994
VIENNA
Magickongress
Contattare:
PETER MARES
Lercherfelder Gürtel, 21
A - 1160 WIEN
AUSTRIA

21 MAGGIO 1994
BOLOGNA
3° Trofeo ALBERTO SITTA
Teatro Dehon
Contattare:
GIANNI LORIA
Tel. 051/701135
ITALIA

27 - 29 MAGGIO 1994
FLORIDA State Magic
Magic Convention
Contattare:
MARIA IBANEZ
10225 SW - 37 th Street
MIAMI, FL. 33165
U.S.A.

2 - 5 LUGLIO 1994
ORLANDO
66^ IBM Convention
Contattare:
IBM Convention Registration
P.O. Box 7046
ALEXANDRIA, VA. 22307
U.S.A.

13-16 LUGLIO 1994
CHICAGO
Congresso SAM
Contattare:
JAN WHERRY GOODSELL
P.O. Box 36
IDYWILL, CA 92349
U.S.A.

25-30 LUGLIO 1994
YOKOAMA-Congresso FISM
Contattare:
Convention Office
c/o Japan Grey Line
3-4 SS Building
Nishi - Shimbashi
MINATO-KU TOKYO 105
GIAPPONE

IL NODO CHE CAMMINA E SPARISCE

SALVANO

PREMESSA

SALVANO è il nome d'arte di TOMASZ CHELMINSKY, nato in Polonia a Chojnice il 17 Settembre 1929. Professionista sin dal 1948 ha girato il mondo facendo spettacoli e conferenze. Si distingue per la signorilità del gesto e per la creatività dei suoi effetti.

In una rivista francese, Revue de la Prestidigitation, del mese di Novembre 1983 n. 359, è riportato questo effetto che lascio al vostro giudizio. I disegni sono dello stesso SALVANO.

EFFETTO

Una corda viene tagliata a metà e poi annodata. Sotto il "potere" del prestigiatore il nodo così realizzato si sposta lungo la corda per sparire finalmente in modo misterioso. Ma la corda è risanata e poi data ad esaminare.

MATERIALE

- 1 corda di circa 2 metri
- 1 paio di forbici
- 1 nodo riposto nella tasca destra

PRESENTAZIONE

Tagliate la corda a metà con il "falso taglio" di vostra scelta in modo di trovarvi nella classica posizione indicata nella fig. 1. Fate un falso nodo (che chiameremo nodo A) con le due piccole estremità seguendo la tecnica di SALVANO riportata nei disegni nn. 2 - 3 - 4. Con il pretesto di rendere questi nodi più graziosi, tagliate i due estremi che oltrepassano il nodo stesso. Poi annunciando al pubblico che riparerete la corda facendo sparire il nodo (A) realizzate un falso nodo (che chiameremo B) con la sola mano sinistra e questo a circa 30 centimetri dalla estremità della corda. I disegni 5-6-7-8 mostrano chiaramente il sistema di come fare il falso nodo con la mano e le dita sinistre. Questo falso nodo (B) rimane nascosto nella mano sinistra. Chiedete ad uno spettatore di tenere l'altra estremità della corda.

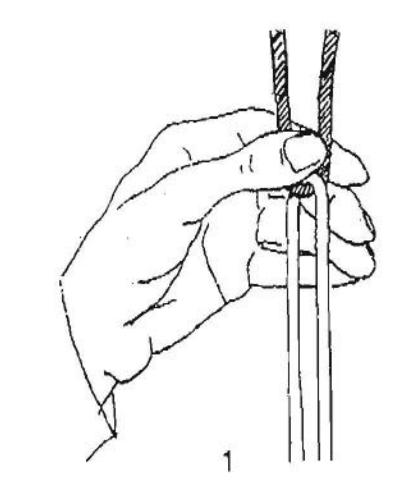
La mano destra afferra a mano aperta il nodo A e lo sposta lungo la corda in direzione della mano sinistra con un movimento uniforme:

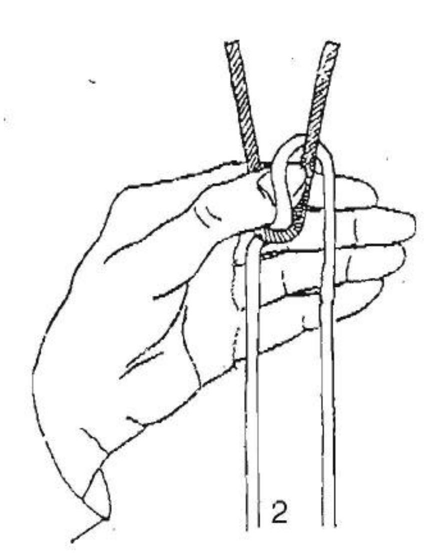
- impalmate il nodo A nella mano destra;
- fate apparire il nodo B scivolando la mano sinistra di circa 10 centimetri verso l'estremità della corda stessa.

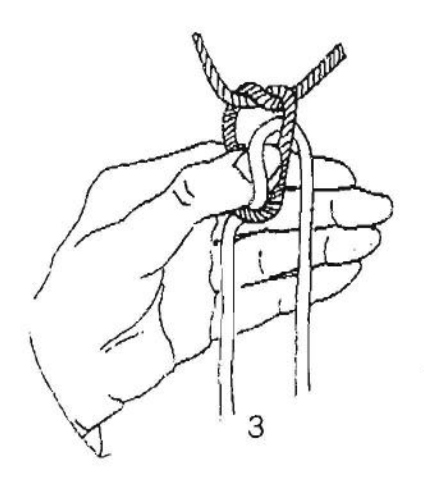
Coordinando questi diversi movimenti voi date al pubblico l'illusione che il nodo, situato al centro della corda, si sta spostando lungo la corda stessa. La mano destra va allora a cercare il nodo che avete preparato nella tasca destra lasciando sulla stessa il falso nodo A. Adoperando tutto il talento di commediante che avete, esaminate il "nodo" a metà della corda e spolverate la polvere magica immaginaria che ritenevate ci sia a questo punto.

Infine con la mano destra afferrate il falso nodo B e trasportatelo al centro della corda: di fatto sotto l'effetto della trazione esercitata il nodo si disfa da solo.

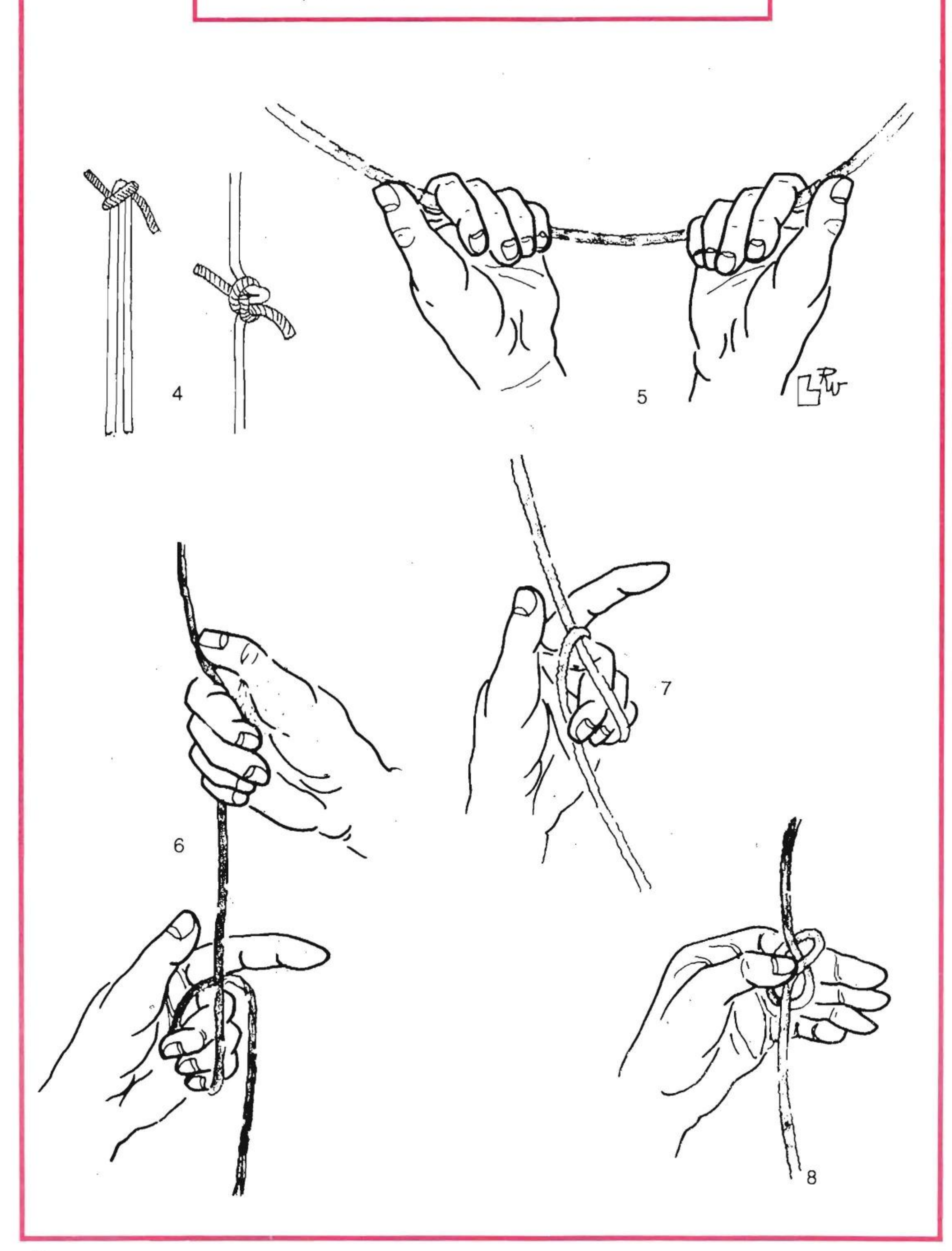
Non vi resta che dare un soffio magico sulla mano destra che lascia la corda. Il nodo è scomparso e la corda restaurata.







Corda che potrete dare, se lo desiderate, agli spettatori per l'eventuale esame.


4
5
6
7
8

ABUSO DI TITOLO

G.P. ZELLI

"L'Artista infila la sigaretta accesa nel tubetto nascosto nel pugno sinistro. Aprendo leggermente il pugno il tubetto risalirà, grazie all'apposito elastico, nella manica sinistra e l'Artista potrà mostrare al pubblico le mani perfettamente vuote".

E' il testo di un foglietto d'istruzione per lo scappavia della sigaretta, scritto in un buon italiano ma con un grosso errore.

Perché chiamare Artista l'esecutore di un giuochetto di prestigio tanto banale da poter essere eseguito da qualsiasi persona che per la prima volta si accosta alla magia?

Sulla definizione di "arte" e di "artista" sono stati scritti, solo nel nostro secolo, decine di dotti e ponderosi trattati. Dizionari e lessici danno spiegazioni e propongono esempi non sempre coincidenti. Indubbiamente l'arte (e gli artisti) sono valutabili e valutati più da sensazioni soggettive che da schemi oggettivi.

Consentitemi allora alcune considerazioni (soggettive) sull'uso della parola arte e artista nella prestigiazione.

La magia di per se non è un'arte ma è una particolare forma di spettacolo .

Può diventare arte quando ad eseguirla è un artista, cioé un attore con una tale preparazione tecnica e teatrale da essere considerato come tale. Tra i tanti prestigiatori che ho visto e conosciuto, ben pochi a mio avviso erano o sono artisti.

Nello strano mondo della magia, invece, almeno nella lingua italiana e nelle lingue latine, tutti i prestigiatori, compresi i neofiti e gli incapaci, sono chiamati artisti. E' una specie di autopromozione per sentirsi distinti dai comuni mortali non artisti.

Nella gran parte dei casi è un titolo un po' grottesco, visto l'aspetto dei titolati, che mi ricorda quello delle ballerine d'avanspettacolo che entrano ed escono da una porta di un infimo teatrino sormontato dalla pomposa scritta "ingresso artisti".

Ma cosa c'è di artistico nel saper girare un bicchiere a specchio sotto un fazzoletto?

Eppure nei libri e nelle riviste magiche si continua a chiamare artista il prestigiatore.

Si potrebbe obiettare che si tratta di un vezzo innocuo, irrilevante e senza conseguenze. Probabilmente lo è, ma vorrei indicare alcuni aspetti negativi (sempre dal mio personale punto di vista).

Se è possibile che alcuni prestigiatori, grazie alle loro capacità innate ed acquisite, possano essere definiti artisti, non credo sia giusto nei loro confronti chiamare artista un giovane dilettante privo delle necessarie conoscenze e delle adeguate esperienze.

Ma anche il giovane dilettante ne subirebbe un danno.

Potrebbe avere infatti la sicurezza di essere già un artista e quindi rallentare o interrompere la ricerca di migliorare la propria capacità esecutiva.

Volendo fare un paragone un po' paradossale (ma non troppo) è come se chiamassimo Scienziato uno studente iscritto al primo anno di Biologia o di Fisica. A questo punto tanto varrebbe dare il premio Nobel a tutte le matricole delle Università italiane, insieme alla ricevuta di versamento della prima rata delle tasse universitarie. Oppure, sempre per paradosso, chiamare Monsignore ogni giovane seminarista.

Perché allora non attenersi a termini meno impegnativi, chiamandoci maghi, prestigiatori o illusionisti?

Personalmente lo ritengo più qualificante (a condizione che la persona sia qualificata) rispetto al generico e spesso ridicolo sostantivo artista.

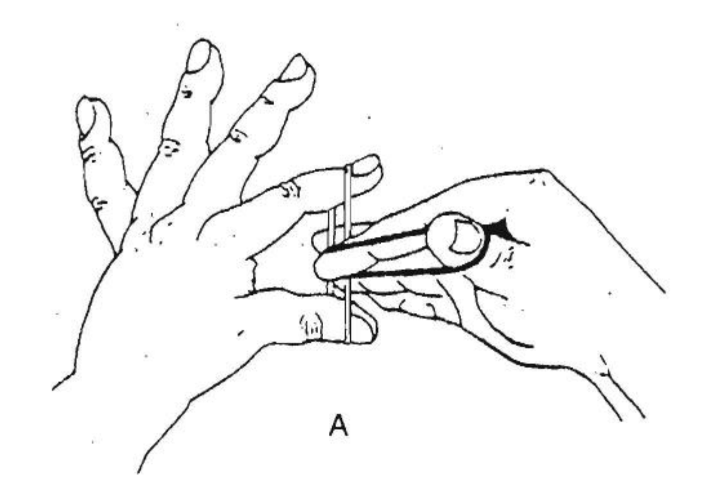
Oltretutto vi sono altri mestieri o professioni che nel linguaggio corrente o propagandistico usano la parola "mago" per sottolineare la qualità della prestazione: mago della fotografia, mago del pallone, mago (ahimé) del bisturi e così via.

Ma se proprio ritenete indispensabile per il vostro orgoglio farvi chiamare artisti, abbiate almeno il buon gusto di usare la a minuscola.

T. WOOD - A. ROBERT F. RICCARDI

GLI ELASTICI INCATENATI

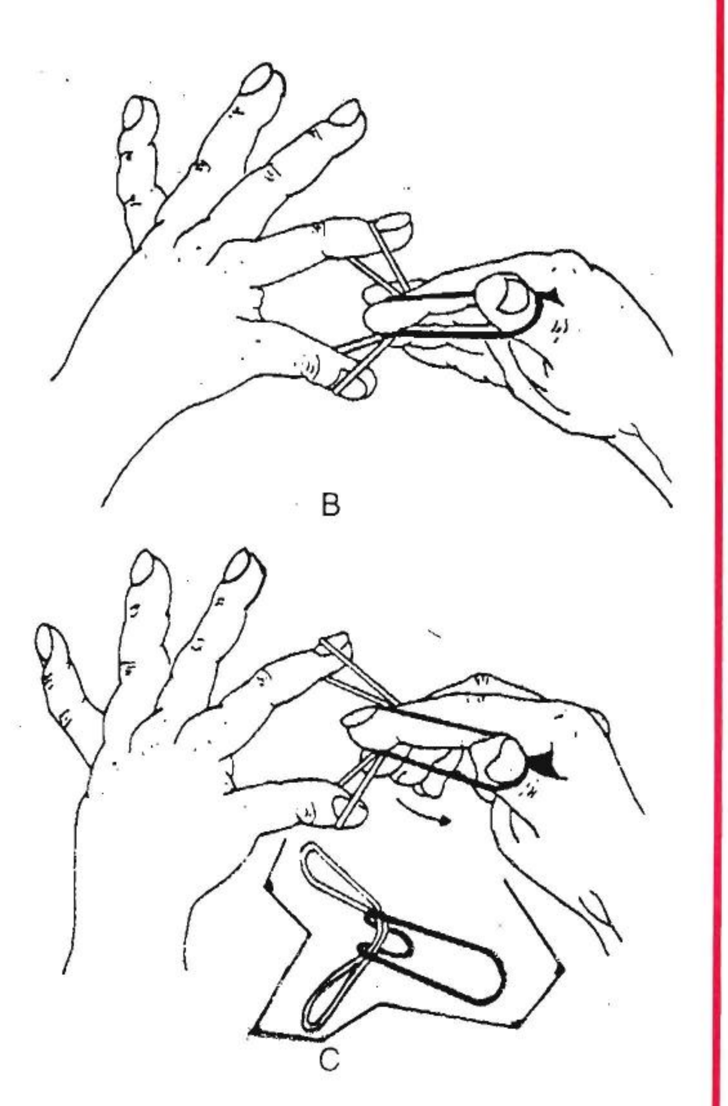
T. WOOD



EFFETTO
Due elastici si incatenano magicamente.

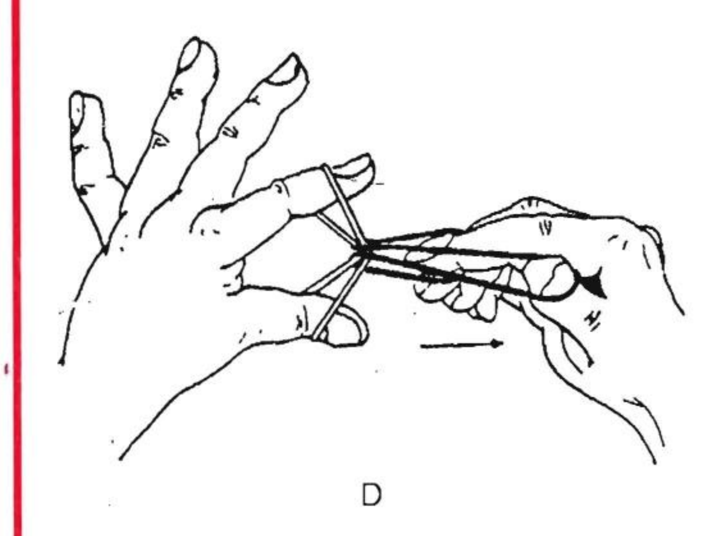
MATERIALE
Due elastici, meglio se di colore diverso.

ESECUZIONE
Tenete uno elastico con il pollice e l'indice della mano sinistra e tenete un sicondo sempre con il pollice e l'indice della mano destra; Avvicinate le due mani una verso l'altra.
Sollevate la mano destra e posatela al centro dell'elastico tenuto con la mano sinistra: i due elastici sono il più vicino possibile si toccano anche: più vicini saranno e più semplice risulterà l'esecuzione (fig. A).
Appoggiate l'indice della mano destra sull'elastico della mano sinistra : quest'ultimo assumerà la forma du una V come mostra la fig. B.
Il medio della mano destra si ripiega, trattiene l'estremità dell'elastico contro l'indice e continua a ripiegarsi verso il centro della propria mano (la destra) come nella figura C.
Tenete sempre serrato il medio con l'indice e allontanando di due o tre centimetri la mano destra verso la destra (la mano sinistra non si muove) constaterete che l'indice destro è sulla posizione ideale per entrare nell'ansa dell'elastico (fig. B).
Non dovrete far altro che spingere l'indice nell'ansa dell'elastico e riavvicinare la mano destra alla sinistra (fig. E).
L'indice rientra da solo nell'ansa rilasciando semplicemente la trattenuta del medio sull'indice (fig. F).
I due elastici sono incatenati e possono essere mostrati ai vostri spettatori per un qualsiasi controllo ravvicinato. Il segreto? E' solamente nella rapidità esecutiva: meno impiegate a realizzarlo più diventerà sorprendentemente magico!
L'effetto non é trascendentale ma una cosa é certa comunque: servirà a creare intorno a voi quella simpatia di cui qualunque artista ha indispensabilmente bisogno.



RIVELAZIONE

A. ROBERT


D

PREMESSA

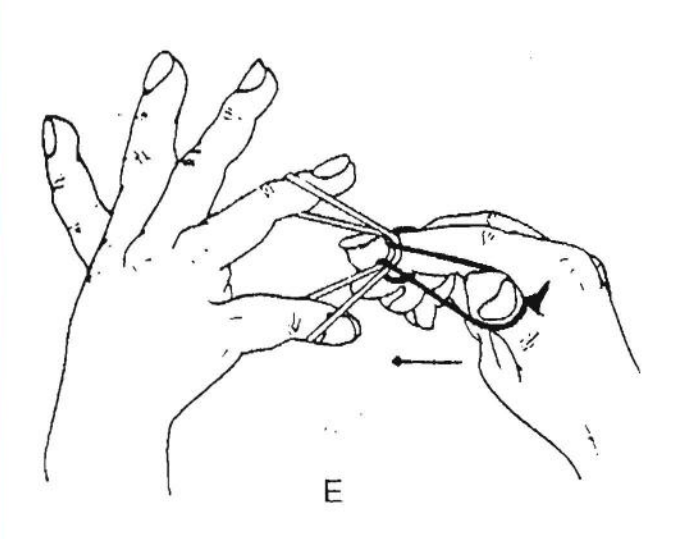
ANDRE ROBERT nome d'arte di ANDRE LAUGIER, è nato in Francia nel 1942 e sin dall'età di 18 anni si è interessato alle carte.

Tra i suoi libri: Précis de Cartomagie, Card rivelation e Expertformance. 2° premio FISM in cartomagia, è un conferenziere abile e simpatico: a Roma ha tenuto tre conferenze l'1-12-1975, il 21-4-1979 e l'1-4-1985.

Questo è uno dei tre effetti che il buon amico ANDRE ha fatto recentemente e che non ha ancora pubblicato. Me li ha dedicati insieme alla promessa di pubblicarli su QUI MAGIA. Ringrazio l'amico ANDRE ROBERT e penso di fare cosa gradita ai Lettori pubblicando questo suo primo effetto sulla nostra rivista.

EFFETTO

Dopo aver mescolato un mazzo di carte, il prestigiatore domanda ad uno spettatore di scegliere una carta. Poi lo invita a prendere un mazzetto di carte (circa la metà del mazzo) mescolarlo, e poi inserirci la sua carta dove desidera; lo invita a rimescolare nuovamente il suo mazzetto. La metà del mazzo del prestigiatore verrà mescolata con quella dello spettatore. Malgrado queste condizioni difficoltose, il prestigiatore trova ugualmente la carta scelta.


E

MATERIALE

- Un mazzo di 52 carte.

PREPARAZIONE

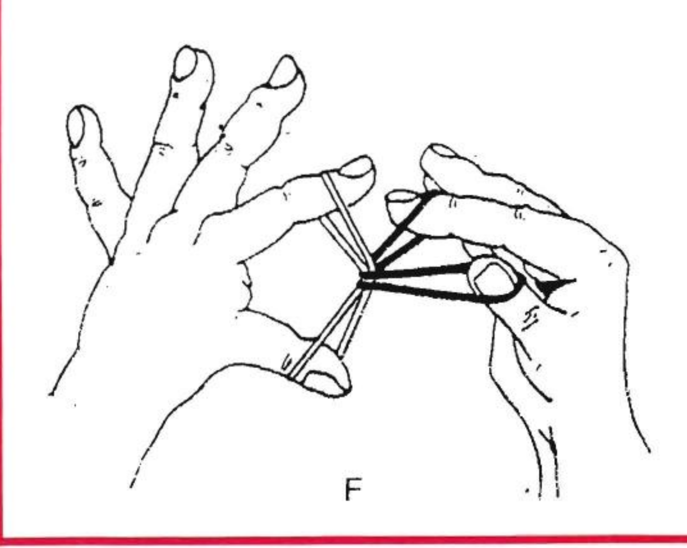
Estraete dal mazzo le 13 carte di un colore: ad esempio tutti i Cuori. Mettete sette di queste carte sotto il mazzo e le altre sei sopra (poco importa l'ordine di queste carte). Rimettete le carte nel proprio astuccio. Personalmente preparo questo piccolo accorgimento mentre in un gioco precedente ricerco la carta scelta.

METODO E PRESENTAZIONE

Estraete il mazzo dal suo astuccio e tagliandolo verso il centro effettuate un mescuglio "a coda di rondine" facendo in modo da lasciare intatto il montaggio dei "Cuori" effettuato sopra e sotto. Questo fatto non offre alcuna reale difficoltà. Quando avete terminato di mescolare, tagliate possibilmente quanto più prossimi al centro e completate l'alzata. In questo modo le 13 carte di Cuori occuperanno il centro del mazzo.

Prendete il mazzo, dorsi visibili, nella mano sinistra, nella posizione classica della distribuzione e iniziate a sfogliare le carte con il pollice sinistro iniziando dalla parte sinistra del mazzo domandando a qualcuno di dire "STOP" ad un certo momento (rivelate che non state indirizzando la richiesta ad uno spettatore in particolare ma a tutto l'uditorio).

Avrete così la certezza di potervi fermare durante lo sfoglio su una delle carte di Cuori senza nessun problema in quanto vi sarà sempre un componente l'uditorio che più sollecito degli


F

altri vi dirà "STOP" nel momento favorevole. Sarete un prestigiatore poco valido se regolando la velocità dello sfoglio con il pollice non riuscirete a farvi arrestare su una delle carte della sequenza di Cuori.
Dunque dopo che un membro dell'uditorio vi avrà detto "STOP", aprite le carte in quel punto e fategli prendere la carta "scelta". Poi riunite il mazzo e posatelo faccia sotto sul tappeto e, con la mano destra, sollevate circa i due terzi superiori del mazzo che poserete un poco a destra del pacchetto restando sul tappeto. Di seguito, sempre con la mano destra, tagliate ancora un po' meno della metà del mazzetto restante e ponete il nuovo pacchetto a destra degli altri due. Avete così ottenuto 3 pacchetti disposti su una linea orizzontale di cui, però, quello centrale conterrà le 12 carte di Cuori restanti, più qualche carta qualunque sopra e sotto le carte di Cuori. A questo punto dite allo spettatore di prendere il primo e il terzo pacchetto di riunirli di mescolarli insieme accuratamente facendo notare intanto che questa è la seconda volta che si mescolano le carte già mescolate da voi prima della scelta della carta.
Dopo che lo spettatore ha terminato, pregatelo di perdere la sua carta nel pacchetto che ha in mano e di effettuare un ultimo miscuglio. Quando avrà eseguito anche questa operazione prendete il vostro mazzetto, cioè quello che contiene il vostro montaggio. Tenete questo pacchetto nella posizione preparatoria per un miscuglio "FARO". Con la vostra mano sinistra riprendete il pacchetto in mano destra con quello tenuto in mano sinistra.
Generalmente avrete qualche carta in più nel pacchetto tenuto con la sinistra così che terminato il FARO nel nuovo pacchetto ci saranno sotto e sopra altre carte che non sono state mescolate perchè il vostro pacchetto era inferiore di numero di carte.
Ebbene questo fatto non riveste alcuna importanza ai fini dell'effetto. Terminato il FARO uguagliate diligentemente tra le mani il mazzo con una graziosa fioritura chiamata "CASCATA". Il gioco è fatto. Nessuno in questo momento potrà pensare obiettivamente che voi possiate avere un controllo sulla carta scelta.
Non vi resta altro che girare il mazzo, faccia in alto e stenderlo da sinistra a destra sul vostro tappeto. Due casi potranno presentarsi per localizzare la carta dello spettatore.
Prendiamo il più ricorrente.
Osservate rapidamente la stesura e constaterete che ad un certo momento avrete una carta di cuori seguita da una carta qualunque, poi ancora una carta di cuori seguita da una carta qualunque e così via. Poi ci saranno tre carte di Cuori insieme: quella di centro sarà sempre la carta "scelta".
Non vi resta che toglierla dal mazzo e gettarla faccia in alto sul tappeto giusto davanti allo spettatore per mostrargli che in condizioni praticamente impossibili voi siete riuscito a trovare la carta da lui scelta.
Secondo caso possibile.
Una carta di cuori sarà lontana dalle altre carte di cuori che sono alternate con la carta qualunque; già disposta quasi completamente a sinistra (all'inizio della vostra stesa) già completamente a destra (fine della stesa). Questa carta così isolata sarà la carta dello spettatore essendo tutte le altre carte di cuori alternate con una carta qualunque nel resto del nastro delle carte sul tappeto.
NOTA: potrà capitare, in un caso peraltro molto raro, che constaterete guardando la vostra stesa che due carte di cuori sono sia all'inizio del nastro che alla fine della sequenza delle carte alternate. Le due carte di cuori sono insieme partendo da sinistra del nastro, la prima carta delle due a sinistra è quella scelta.
Se invece le due carte di cuori sono a sinistra (cioè alla fine della stesa) la carta scelta dallo spettatore è l'ultima delle due (cioè quella a destra). Ma ripeto che c'è una frequenza di 2 o 3 casi su 100.

CONCLUDENDO

Le carte di cuori sono alternate con delle carte qualunque e quindi non sussiterà alcuna traccia del montaggio una volta che il mazzo sarà steso a nastro sul tappeto.

PASSEGGIANDO ATTRAVERSO UNO SPECCHIO

F. RICCARDI

PREMESSA

Non sono riuscito a trovare con certezza l'ideatore di quest'effetto anche se questo è stato riportato su di una rivista magica che a suo tempo ebbe un grande numero di simpatizzanti. La rivista è THE MAGIC MAGAZINE e riportò l'effetto di che trattasi nel Marzo del 1976 (pag. 17). Forse l'effetto può essere attribuito a STEEVE DACRI , noto professionista tra l'altro, Presidente del Club Imperial Magic in Worcester Mass ed esecutore eccezionale dell'effetto "Head Sword Box" nel quale la testa scomparsa riappariva su di un grande vassoio tenuto dalla graziosissima moglie e partner SHERYL.
Quella riportata di seguito è una grande illusione, il cui segreto è impercettibile per il pubblico. Ovviamente l'osservazione era riferita a quell'epoca. Oggi il pubblico è più smaliziato. Ma lascio ai lettori ogni ulteriore giudizio.

EFFETTO

Un grande specchio con una cornice molto ornata è portato sul palco, e la vostra graziosa assistente si pone davanti ad esso, agghindandosi.
Il prestigiatore entra in scena, guarda il grazioso quadretto e commenta che l'assistente è ben consapevole di quanto sia attraente, e che per questo, è solita ammirarsi in ogni occasione. *"Passerebbe attraverso lo specchio se lo potesse! Ma io cercherò di fare qualcosa a riguardo"*. Fate un segnale ai macchinisti, e questi porteranno alla scena un paravento che ha esattamente la lunghezza e la larghezza dello specchio. Il paravento è messo in modo di coprire ragazza e specchio, e spiegate che *"Se lei è così felice avanti ad uno specchio, perché non lasciarla entrare dentro di esso!"*

Il paravento è rimosso e la ragazza è sparita.

SPIEGAZIONE ED ESECUZIONE

Dovete considerare che non c'è nessun modo per cui la partner possa aver camminato attorno i laterali dello specchio, in quanto sarebbe stata vista!

Il paravento arriva appena ai bordi dello specchio. Ella non ha potuto scavalcare lo specchio né sopra né sotto, perché non ha spazio sufficiente.

Ma, a parte queste necessarie considerazioni, ecco come potrete costruire la vostra personale versione di quest'effetto, e metterla in atto.

Lo specchio è montato in una cornice di legno e il tutto messo su di una piccola piattaforma, appositamente adattata, con quattro rotelle. La piattaforma si prolunga 15 cm. dietro lo specchio. Sul retro della cornice, sono messe due presine o piccole maniglie. Sulla parte superiore dello specchio c'è un grosso pannello di legno che sembra essere una parte dell'ornamento della cornice.

Non appena il paravento è a posto nascondendo la partner, questa fa scivolare la parte dello specchio verso l'alto, cioé verso la cornice ornata superiore. La cornice è alta 25 o 30 cm. e questo fatto creerà uno spazio ai piedi dello specchio, attraverso il quale essa potrà passarci abbastanza agevolmente. Una volta che è dietro lo specchio, lo farà scivolare silenzioamente in basso di nuovo nella sua posizione originale, e stando in piedi sul retro della piattaforma manterrà l'equilibrio sorreggendosi alle piccole maniglie e ciò finché l'illusione sarà completata e i macchinisti rotoleranno lo specchio fuori della scena. Al prestigiatore è dato il compito di riempire i vuoti con personali interventi.





LA F.I.S.M. QUESTA SCONOSCIUTA

F. RICCARDI

Pregiudizialmente occorre rammentare che la FISM è la sigla di una organizzazione magica e cioé della Federazione Internazionale delle Società Magiche. In un articolo su Revue de la Prestidigitation, KLINGSOR riporta dettagliatamente alcune notizie ritenendo, come risulta dal titolo, che la FISM è sconosciuta alla maggior parte dei prestigiatori. Inoltre, come è avvenuto in occasione degli altri Congressi, una serie di richieste ed osservazioni rianimano le polemiche ed i commenti specialmente sul regolamento dei Concorsi.

Tra l'altro viene richiesto:

a) istaurare delle eliminatorie;

b) ristabilire la durata di 12 minuti per ciascun numero in concorso;

c) tirare a sorte l'ordine dei concorrenti;

d) rendere palesi, durante l'effettuazione il voto dei vari giurati;

e) rendere gratuita la partecipazione ai concorsi.

Ma queste non sono che una parte delle richieste e sono già state oggetto di discussione nei precedenti Congressi. Allora a distanza di due Congressi FISM vale a dire per il 2000, rimettere in movimento una serie di provvedimenti necessari perché le norme meglio si adattino ad una società in pieno cambiamento.

Un poco di storia della FISM per rendere più chiaro l'articolo.

E' nel 1946 che ad AMSTERDAM ha avuto luogo il primo Congresso Magico dopo la Guerra. Il suo promotore HENK VERMEYDEN, malgrado i postumi del conflitto mondiale, fu capace di riunire più di 200 congressisti venuti da 5 nazioni: Francia, Inghilterra, Spagna, Belgio ed Olanda. C'erano stati già nel 1939 dei tentativi ma le ostilità della seconda guerra mondiale obbligarono gli organizzatori ad annullare ogni previsione. Deciso di fare nel 1947 un 2° congresso a Parigi fu per iniziativa del suo Presidente il Docteur DHOTEL che l'AFAP propose la creazione di una Federazione Internazionale. Fu così che la FISM il 5 Settembre 1948 venne fondata ufficialmente con l'intervento di 12 paesi europei ed il suo statuto approvato.

45 anni dopo la sua fondazione gli scopi della FISM, riportati ancora oggi nel suo statuto, sono rimasti uguali. Ma praticamente la sola attività della FISM è stata l'organizzazione dei Congressi Internazionali: ma questo può rispondere soltanto parzialmente ad uno degli articoli dello statuto che è quello cioé di sviluppare ed elevare l'Arte Magica.

E questo soltanto è sufficiente?

Fino al 1952 i Congressi FISM furono annuali , poi, nel 1952 a Ginevra, considerate le difficoltà di trovare ogni anno candidati validi per i Concorsi e per i Galà, venne stabilito di effettuare gli stessi ogni 3 anni. Questo sistema ebbe grande successo perché dai 20 concorrenti del 1946 si è passati negli ultimi Congressi ad una media di 120 per la scena e 30 per il close-up. I concorsi si svolgevano quasi come ora. Una delle differenze rimarchevoli fu che la giuria aveva sempre la stessa composizione e cioé: Dr. DHOTEL per la Francia, FRANCIS WHITE per l'Inghilterra, OSCAR REY per la Svizzera, HENK VERMEYDEN per l'Olanda e LOUIS TUMMERS per il Belgio. Questi avevano, attribuendo anche se in segreto, gli stessi punti una costante di giudizio che a poco a poco, però, è sparita. I "Grands Prix" erano valutati di pari valore: quindi JEAN VALTON, FRED KAPS o GEOFFREY BUCKINGHAM avevano eseguito tutti numeri eccezionali.

Per nostra sfortuna non possiamo dire la stessa cosa di alcuni recenti "Grands Prix" come quello assegnato ad Amsterdam nel 1988.
In realtà per avere dei buoni concorsi e giudizi equi occorrerebbero 3 condizioni irrinunciabili:
-una giuria competente;
-candidati selezionati;
-un regolamento valido adattato alle necessità moderne degli artisti.
All'inizio ogni nazione partecipante al Congresso aveva diritto di proporre un membro della giuria. L'accorpamento, poi, di numerose Società Magiche alla FISM ha condotto a formare giurie sovrabbondanti composte da alcuni membri che non conoscevano nessuna delle 4 lingue consentite (spagnolo, inglese, francese e tedesco) e che sicuramente non avevano mai visto nella loro vita un solo Congresso Magico.
Questi giudici occorre evitarli ma non sempre è possibile farlo. Giudicare 150 concorrenti è veramente un lavoro grosso e faticoso che molti giudici capaci hanno rifiutato di fare, in considerazione anche che nulla viene offerto quale contropartita dell'arduo lavoro da svolgere. La sola soluzione per riunire una giuria competente sarebbe quella di offrire ai componenti sia la partecipazione gratuita al Congresso che la gratuità del loro alloggio. Soltanto allora, non soltanto, si potrebbe più facilmente formare una giuria composta di giudici capaci ma queste norme renderebbero anche prezioso a chi lo ottiene il riconoscimento di far parte di una giuria FISM. Attualmente è soltanto un servizio, a dir poco, sgradevole.
Per quanto ottiene la selezione dei candidati ai Concorsi FISM è anch'essa cosa importante. Troppo spesso infatti abbiamo assistito a numeri scalcinati totalmente incapaci ad ottenere un qualunque premio in un concorso locale. D'altra parte come avviene in tutte le competizioni mondiali (giochi olimpici, campionati di calcio o pattinaggio artistico, concorsi musicali ecc.) dovrebbero essere ammessi ai Concorsi FISM soltanto concorrenti di un livello superiore e che avessero come minimo riportato premi nei concorsi nazionali. Ogni nazione o almeno ogni Società Magica dovrebbe essere responsabile della selezione ed avere a cuore di inviare ai Congressi FISM i suoi migliori elementi. In pratica invece cosa abbiamo?
Che gli organizzatori di alcuni Congressi FISM non hanno esitato di accettare non importa quale tipo di concorrente per avere più entrate anche se questo è in contrasto con il regolamento FISM. E non basta: alcuni Presidente non hanno esitato ad autorizzare a concorrenti alcuni dei loro membri anche se consapevoli del livello mediocre del loro numero, ma soltanto per non dispiacere a coloro che avevano reso soltanto importanti servizi al loro Club. Il problema diviene ancor più complicato per i Presidenti IBM e SAM la cui carica è rinnovata ogni anno e che in generale è nella incapacità più completa di conoscere il valore di un lontano affiliato.
La migliore soluzione sarebbe quella di annunciare al momento del concorso il nome del candidato, la sua categoria, il nome del suo Club e del Presidente che ha approvato la sua partecipazione al concorso. Il timore di essere coperto di ridicolo eviterebbe probabilmente al lassismo nelle autorizzazioni a concorrere. Un altro dei punti importanti è quello sulla necessità di aver un buon regolamento per i concorsi. *Quando nel 1976 (parla KLINGSOR) divenni Presidente della FISM ed HENK VERMEYDEN ne era ancora il segretario permanente, fui meravigliato che lo statuto non contenesse nulla di relativo al Concorso FISM fatta solo eccezione per l'articolo inserito nel 1955 secondo cui un concorrente che avesse copiato, in maniera evidente, il numero di un prestigiatore conosciuto avrebbe dovuto essere immediatamente squalificato. Obbligato a redigere un regolamento ufficiale, ne ho redatto uno che servì a guidare i concorrenti nel 1976 e poiché per essere inserito nello statuto FISM è necessaria la deliberazione di una Assemblea generale della FISM, soltanto nel 1982 a Losanna fu possibile farlo. Ora dal 1976 ad oggi, alcune con- dizioni sono mutate per cui è importante l'aggiornamento di quelle norme.*
Notoriamente, poi, per quanto attiene il close-up la maggior parte dei prestigiatori lavora in piedi e si reca da un tavolo all'altro e quindi non rimane seduto dietro a un tavolo coperto da un tappeto come ancor oggi si fa alla FISM. E ancora.
Molti numeri attuali uniscono spesso la manipolazione, la danza, la grande illusione, la mimica e non rientrano quindi nell'una o nell'altra delle diverse categorie dei concorsi. Sono però numeri che vanno al giorno d'oggi. C'é dunque da adattare il regolamento. Cosciente di questo problema l'ultima Assemblea Generale FISM tenuta a Losanna nel 1991 ha formato una commissione incaricandola di questo studio. Questa commissione ancora non si è riunita. Speriamo che questa possa avviare quanto prima i lavori su questo argomento ed essere pronta a presentare le conclusioni al prossimo FISM 1994 di YOKOHAMA.
Ma il regolamento dei concorsi non è la sola cosa necessaria all'aggiornamento di uno statuto che è ben lontano dai tempi in cui venne redatto. Inoltre non appare più funzionale per l'attuazione degli scopi della FISM che l'Assemblea Generale dei delegati si riunisca solamente ogni 3 anni.
Se le società membre della FISM desiderano veramente che questa sia quella voluta nel 1947 dai suoi fondatori è necessario che la FISM possa disporre di un comitato permanente di 5 membri almeno che possa aiutare il Segretario Permanente nei suoi compiti , molte volte molto pesanti, (come quello al momento della commemorazione di ALBERTO SITTA), regolare gli affari correnti, prendere le decisioni volute, senza attendere la triennale Assemblea Generale. Occorrerebbe altresì che i delegati delle diverse Società Magiche membri della FISM possano riunirsi in una Assemblea Generale annuale. Soltanto in queste condizioni la FISM potrà essere un organismo dinamico ed attivo.
Alle varie Società Magiche della FISM il consiglio di assumere le loro responsabilità e fare delle proposte alla prossima Assemblea Generale di YOKOHAMA. Il Club dei Maghi di Bruxelles è già pronto ad agire in questa direzione.
QUI MAGIA ringrazia KLINGSOR, Revue de la Prestidigitation, che ha pubblicato questo interessante articolo e GUY LAMELOT che ha avuto da Mr. MAURICE PIERRE, Segretario Generale della FISM, tutta la documentazione relativa alla FISM. Il Presidente in occasione della FISM 1994 a YOKOHAMA (Giappone) è la Signora SUMIE SYOUKYOKUSAI che è succeduta a JEAN GARANCE ex Presidente FISM in occasione del Congresso 1991 a LOSANNA (Svizzera).

L'ELICOTTERO

A. DEL CANE

EFFETTO
Una cartina da sigaretta girerà, per magia, velocemente sul vostro indice.

MATERIALE
- Una cartina da sigaretta.

ESECUZIONE
1. Piegate i quattro lati di una cartina da sigaretta a 4 mm. circa dal bordo (Dis. 1).
2. Tenetela tra pollice e indice della mano destra: il pollice dal lato interno della piegatura (Dis. 2) .
3. Piegate le altre tre dita (Dis. 3).
4. Ritirate il pollice e contemporaneamente portate avanti la mano. La cartina comincerà a girare come un'elica attorno al vostro indice che farà da perno (Dis. 4).
5. Potete anche girare su voi stessi come una trottola, oppure camminare, abbastanza speditamente.



2

1

3

4

IL NUOVO CONCORSO

INESPLICABILE TRIPLA COINCIDENZA

D. FERRU

EFFETTO

L'artista estrae un mazzo di carte e lo consegna ad uno spettatore. Lo invita a mescolarlo, a prendere una carta senza che nessuno la veda (neanche lo spettatore), e appoggiarla in cima al mazzo che metterà sul tappeto.

Ora il prestigiatore prende in mano il mazzo facendo notare che la prima carta è quella scelta, estrae dalla tasca un pennarello. Consegna quest'ultimo allo spettatore invitandolo ad apporre la sua firma sul dorso della carta scelta. Fatto questo la carta verrà persa dal prestigiatore in mezzo al mazzo.

Dopo di che, il prestigiatore, estrae un altro mazzo di carte, lo mescola, e fa scegliere una carta ad un altro spettatore: soltanto questo spettatore farà vedere che carta ha scelto. Carta che, poi, farà disperdere nel mazzo; continuando, il prestigiatore, estrae dalla tasca un mazzo di biglietti da visita completamente bianchi.

Li mostra da entrambe i lati, ne prende uno, e lo infila in una speciale macchina di plastica trasparente "MAGIC PRINTER", dicendo che questa è la sua tipografia stampa biglietti.

E adesso arriva la fase più interessante.

1 - il prestigiatore dopo aver infilato il biglietto bianco nella "MAGIC PRINTER", magicamente stampa il valore di una carta da gioco (ad esempio 6 di fiori);

2 - dopo aver fatto questo, prende il mazzo del secondo spettatore, lo stende a nastro sul tavolo, e davanti agli occhi di tutti, mostra una carta girata, l'unica: anch'essa un 6 di fiori;

3 - dopo di che, estrae, guardando le carte verso la faccia il 6 di fiori, del primo spettatore (primo mazzo), lo gira di dorso e senza ombra di dubbio ci sarà la firma dello spettatore.

MATERIALE OCCORRENTE

- 2 mazzi di carte normali, uno rosso ed uno bleu:
- un pennarello tipo "UNIPOSCA";
- una "MAGIC PRINTER" (si può trovare presso "La Porta Magica" di Roma).

PREPARAZIONE

Mettetevi in tasca, o in qualsiasi posto possiate ritenere utile per una presa invisibile, una carta (nel caso in esame un 6 di fiori).

SPIEGAZIONE E PRESENTAZIONE

Consegnate un mazzo di carte normale ad uno spettatore. Invitatelo a scegliere una carta, e metterla in cima al mazzo ma senza che nessuno, nemmeno lo spettatore sappia che carta è e, poi, ad appoggiarlo sopra il tavolo.

Con naturalezza, siccome dovrete avere una carta impalmata (il 6 di fiori) prendete il mazzo con la mano sinistra, e passatelo poi, alla destra, in modo che gli spettatori ne vedano sempre il dorso e approfittatene per depositarvi il 6 di fiori che avevate impalmato. Estraete, poi, dalla tasca con la mano libera, un pennarello, invitando lo spettatore a firmre la sua carta che sta in cima al mazzo. Fatto questo mescolate il mazzo e riappoggiatelo sul tavolo.

Ora invitate un altro spettatore a scegliere una carta da un altro mazzo, forzategli il 6 di fiori e fateglielo vedere. Nel rimetterla in mezzo al mazzo, controllate la carta scelta e capovolgetela senza che nessuno se ne accorga. Mettete successivamente il mazzo sul tavolo vicino al primo.

Poi, mostrate alcuni biglietti da visita da entrambe i lati, facendo vedere che sono tutti completamente bianchi ed infilatene uno nella speciale macchina "MAGIC PRINTER": questa è una macchina di plastica trasparente, piatta, che consente di stampare un qualsiasi cartoncino bianco con una qualsiasi dicitura voi vogliate. Non potrò spiegarvi il trucco perché l'oggetto è commercializzato e quindi vi rimando all'acquisto presso la casa magica "LA PORTA MAGICA" di LAMBERTO DESIDERI. Una volta che batterete sulla "MAGIC PRINTER", magicamente il il biglietto si stampa con il valore della carta desiderata, nel nostro caso un 6 di fiori.

Dopo di che, prendete il secondo mazzo del secondo spettatore, apritelo a nastro facendo vedere che vi è una unica carta capovolta rispetto alle altre e che si tratta di un 6 di fiori (questo grazie alla forzatura ed al rovesciamento operato in precedenza). Continuando come detto nella presentazione iniziale, prendete il primo mazzo di carte e sfogliandolo dalla parte della faccia, estraete il 6 di fiori, capovolgetelo e mostrate che è la carta firmata dallo spettatore all'inizio dell'effetto.

I TRE PUNTI IMPORTANTI

1) Quando la "MAGIC PRINTER" avrà fatto apparire il 6 di fiori, il secondo spettatore rimarrà un po' perplesso dato che anch'egli avrà scelto la stessa carta;

2) ma per dargli il colpo di grazia, il prestigiatore aprirà a nastro il secondo mazzo del secondo spettatore e inspiegabilmente mostrerà capovolto, rispetto alle altre, proprio il 6 di fiori;

3) per finire, dato che il primo spettatore è ancora ignaro di che carta ha firmato, il prestigiatore prenderà dal mazzo il 6 di fiori: su questo, capovolto, vi sarà la firma del primo spettatore.

LA CARTA NELLA DATA DI NASCITA

V. PANCIERA

PREMESSA

Questo gioco è ormai un classico. Nasce dalla rielaborazione e fusione delle versioni: BIRTHDAY CARD 2 pubblicata da VANNI BOSSI nelle sue note di conferenza nella quale una

carta scelta da un mazzo mescolato corrisponde a quella scritta su di un'agenda alla data di nascita di uno spettatore e necessita del preordinamento di 31 carte del mazzo: LA CARTA DI NASCITA pubblicata da TONY BINARELLI su Playmagic numero 4 nella quale la carta scritta su di un'agenda alla data di nascita dello spettatore corrisponde all'unica carta contenuta nel portafoglio dell'illusionista che necessita di un portafoglio per scambi e di 14 carte.

EFFETTO

La carta contenuta nel portafoglio dell'esecutore e quella scelta da uno spettatore da un mazzo mescolato, sono uguali e corrispondono a quella trascritta su un'agenda al giorno della data di nascita dello spettatore.

OCCORRENTE

Un mazzo di carte, un'agendina tascabile preparata come spiegato di seguito, un portafoglio di HIMBER e le seguenti 13 carte: Asso di cuori, 2 di quadri, 3 di fiori, 4 di picche, 5 di cuori, 6 di quadri, 7 di fiori, 8 di picche, 9 di cuori, 10 di quadri, J di fiori, Q di picche, K di cuori.

PREPARAZIONE

In un lato del portafoglio inserire il 5 di cuori dorso in alto, e nell'altro le altre 12 carte faccia in alto. Preordinare le prime 13 carte del mazzo dorso in alto con l'asso di cuori in prima posizione, il 2 di quadri in seconda, il 3 di fiori in terza e così fino al K di cuori in tredicesima; Ora siamo giunti alla preparazione dell'agenda ed è qui che si fonda l'originalità del mio metodo. Avendo una cattiva memoria e non riuscendo a fare calcoli durante la mia presentazione di un gioco se non inserendo delle pause all'interno della stessa, ho studiato un metodo molto semplice per reperire in fretta la carta da forzare allo spettatore e allo stesso tempo estrarla dal portafoglio prima che la stessa venga nominata. sull'agenda vengono trascritte solo le 13 carte su menzionate nel seguente modo: dal primo al 13 di ogni mese, le carte in ordine crescente dall'asso al re, perché mnemonicamente considero il J di valore 11, la Q di valore 12 ed il k di valore 13; per i giorni dal 14 in poi, non esistendo all'interno del mazzo una carta di pari valore, viene trascritta la carta di valore pari alla somma delle singole cifre del giorno (per esempio: al 14 del mese si trascriverà il 5 di cuori, al 15 il 6 di quadri e così di seguito perché 14 -> 1+4 = 5, 15 -> 1+5 = 6 ecc).; Chiaramente per tutti i mesi ci sarà la stessa sequenza di carte. Con questo metodo ho bisogno di preordinare solo 13 carte del mazzo e non ho bisogno di calcolare il seme della carta in questione richiede veramente solo una frazione di secondo, e posso maneggiare il mazzo con tranquillità perché non devo tenere il controllo di molte carte, ma solo di una.

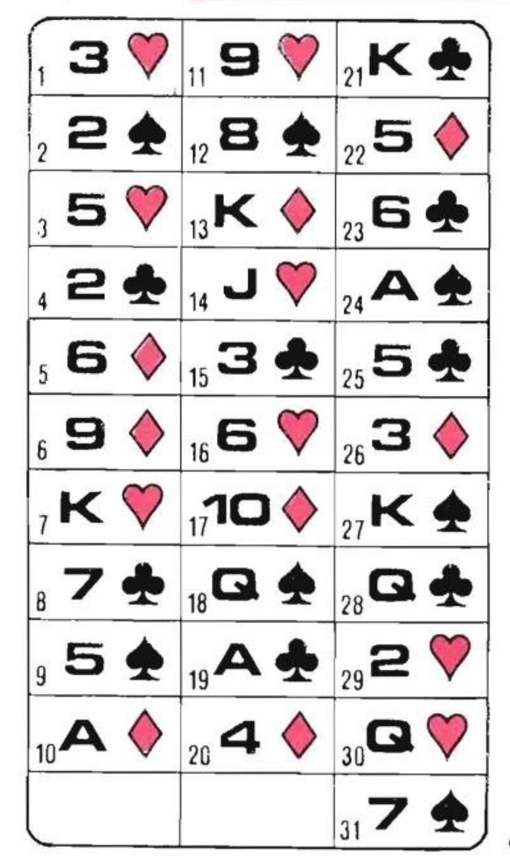
ESECUZIONE

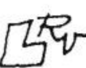
Mostrate al pubblico l'interno del portafoglio che contiene una carta da gioco mostrante il dorso dicendo che quella è una carta molto particolare. (Chiaramente si mostra la parte del portafoglio di HIMBER che contiene il 5 di cuori dorso in alto). Poi prendendo in mano un'agenda illustrate gli strani connubi tra le carte da gioco ed il tempo (nella mia presentazione mi rifaccio alla presentazione di TONY BINARELLI ne LA CARTA DI NASCITA e cioè:

- le carte da gioco sono 52 ed altrettante le settimane dell'anno;
- i semi sono quattro ed altrettante le stagioni;
- i colori sono due, l'eterno dualismo della vita: l'uomo e la donna, il bene ed il male, ecc;;
- i giorni dell'anno sono 365 e se si sommano i valori numerici delle carte si ottiene proprio questo numero, per cui è evidente che per ogni giorno dell'anno esiste una diversa carta da gioco che è la carta fortunata di chi è nato in quel giorno).

Terminate sfogliando l'agenda e mostrando come, ad ogni giorno, corrisponda una carta diversa, trascritta a penna: quindi consegnate l'agenda allo spettatore chiedendogli la sua data di nascita (per esempio il 18 di ottobre). Non appena saputala con un rapido calcolo risalite alla carta da forzare (in questo caso il 9 di cuori). Prendete il mazzo di carte faccia in alto e sventagliatelo per mostrarlo (grazie al preordinamento parziale il 9 di cuori sarà la nona carta da sotto), e tenendo un break alla stessa nel ricomporre il mazzo, con una doppia alzata portatela in ultima posizione fatelo tagliare dallo spettatore tenendolo in mano alla posizione di servizio. Questa è un'astuzia psicologica, perché io rimarco il fatto che lo spettatore deve intervenire attivamente nella posizione finale delle carte. Inoltre tenendole in mano non è possibile che lo spettatore completi l'alzata perdendo la carta. Nel completare l'alzata basta tenere un break e si è pronti per forzare la carta con il metodo che preferite. Dopo aver forzato la carta fatela poggiare sul tavolo senza prenderne conoscenza; a questo punto tirate fuori la carta contenuta nel portafoglio ponendola dorso in alto vicino alla carta scelta dallo spettatore. Chiaramente aprite il portafoglio dalla parte in cui sono contenute le dodici carte faccia in alto tenendolo in modo che gli spettatori non possano vederne l'interno ed estraete in questo caso il 9 di cuori facendo attenzione a non mostrarne la faccia perché vi rovinerebbe l'effetto finale. Nella preparazione ho detto di mettere il 5 di cuori dalla parte del portafoglio che va mostrata al pubblico. questo perché il 5 è il numero con più alte probabilità di scelta essendo presente 3 volte in un mese: ai giorni 5, 14 e 23. Se lo spettatore fosse nato in uno di questi giorni, aprite il portafoglio ed invitatelo ad estrarre egli stesso la carta senza mostrarla: questo accrescerà molto l'effetto finale. Invitate lo stesso ad aprire l'agenda al giorno corrispondente alla sua data di nascita ed a nominare a voce alta la carta ivi scritta. Fate nominare anche la carta scritta al giorno precedente e quella scritta al giorno seguente facendo notare come siano diverse. (Io consiglio di usare un'agendina che abbia un solo giorno per pagina perché così anche se lo spettatore fosse tentato ad andare indietro od avanti di qualche giorno non si accorgerà che le carte sono sempre le stesse tredici). Dopo un attimo di suspense mostrate come le due carte sul tavolo siano uguali e perfettamente corrispondenti alla carta appena nominata. riprendete in mano l'agenda, chiudetela ed invitate lo spettatore a ricordarsi sempre di quella carta perché è la sua carta fortunata. Riponete il tutto e godetevi il meritato applauso.

RECENSIONI







Molti libri italiani in prima uscita in questo inizio di anno, ma fra tutti il più importante e diverso dal consueto è senz'altro:

LE RADICI DEL CLUB MAGICO ITALIANO.
Lettere di A. SITTA a G.P. ZELLI.
(1955/1957).
Edizioni LA PORTA MAGICA.

La Porta Magica per qualità e ad oggi quantità di produzione di testi specializzati nel settore della prestigiazione è sicuramente il primo editore italiano; e potrebbe essere paragonato ai grandi editori stranieri solo se il nostro mercato di settore avesse la stessa ampiezza.
Questo volume il cui autore è GIAMPAOLO ZELLI è sicuramente un libro storico che illumina uno dei periodi più importanti della vita del CLUB MAGICO ITALIANO.
L'Autore, amico personale di ALBERTO SITTA, rapporto di amicizia mai venuto meno, anche nei momenti più difficili è stato per molti anni, consigliere prima, e Vice Presidente poi del Club.
In questi lunghi anni di frequentazione ha scambiato con ALBERTO SITTA una lunga e copiosa corrispondenza che, al di là di essere privata, rappresenta un momento importante della storia di questa Associazione.
Nelle 98 pagine che compongono il libro, attraverso gli scritti di ALBERTO SITTA che trattano gli argomenti più diversi: dai giochi, agli incontri internazionali, alle difficoltà in cui il Club si è qualche volta dibattuto ai rapporti alle diatribe ai giudizi su altri soci quali: BUSTELLI, BARBERO, OTTAGGIO, BLUMEN e lo stesso SILVAN, attuale Presidente Onorario, di cui viene fuori un ritratto, giovanile, che ben illustra la personalità di questo personaggio di rilievo della magia italiana.
Il lettore potrà quindi avere, come in una ideale macchina del tempo la visione retrospettiva di quello che è stato il circolo leader della prestigiazione italiana di questo cinquantennio.
Ma la scomparsa di SITTA e l'avvento del nuovo Direttivo ha sicuramente cambiato le cose, e malgrado gli sforzi, non sempre in meglio.
Per questo la lettura di questo libro è importante e perché i suoi contenuti e principi non sono datati nel tempo ma sono ancora oggi validi e dovrebbero servire da guida e principio a coloro che oggi gestiscono quella "creatura" di ALBERTO SITTA che è il Club Magico Italiano.
Per tutti gli associati sarà un modo di legarsi all'associazione sapendo cosa la stessa voleva essere e dove voleva e può, forse, ancora andare.
Un libro insomma che non vi insegnerà un solo gioco ma che vi farà amare di più la prestigiazione.

*****

Un Autore nuovo per lo scaffale magico italiano è senz'altro WOLF WALBAUER, appassionato ed esperto esecutore professionista di mentalismo è senz'altro uno degli Artisti più preparati in questo interessante e difficile settore.
WALBAUER ci presenta due sue opere, ed esattamente:

PROMEMORIA
un contributo sul tema del mazzo preordinato.
Edito dallo stesso AUTORE - Via Mar Nero 30
20152 MILANO - tel. 02/4568430

Nelle 50 pagine del libro, l'Autore esamina, illustrando anche il proprio sistema mnemonico l'ampio potenziale che il mazzo preordinato offre, non solo al mentalista, ma anche al Cardician.
Curiosamente, almeno in Italia, il mazzo preordinato è sottonotato dai più e molto raramente utilizzato, e sicuramente sempre al di sotto delle sue reali possibilità.
Il lettore si troverà quindi di fronte ad un argomento nuovo che gli offrirà molti spunti per lavorare ed ampliare il proprio repertorio con delle routines, nove complessivamente, che daranno al pubblico la sensazione della realtà della magia o se volete della parapsicologia.
Quindi lo studio del libro e delle sei tecniche proposte, oltre i già citati effetti sono senz'altro da consigliare a tuti coloro che vogliono avere qualcosa in più.

Per la serie di quelli, che con grande piacere nostro e loro, non si riposano mai, ritorna CLAUDIO FACILLA con

POKER !
Astuzie, tecniche, metodi, principi, sottigliezze per una routine.

L'Autore è, senza dubbio, uno dei più colti e preparati Cardician italiani del momento e noi seguitiamo a dire che non vediamo l'ora di vederlo sui palcoscenici internazionali, dove, ne siamo certi, non mancherebbe di trovare quelle affermazioni che sicuramente merita.
E quindi dalla sua capacità ed esperienza è riuscito a miscelare ben 9 tecniche fondamentali e rese più facili dal suo studio e dalla sua creatività per realizzare la dimostrazione del sogno di ogni pokerista: riuscire, NELLE CONDIZIONI REALI DI GIOCO, a darsi il famoso POKER D'ASSI, e bisogna dire che leggendola, questa routine/dimostrazione è tra le più credibili che conosciamo.
Inoltre lo studio e l'apprendimento delle varie tecniche metterà, nel bagaglio del Cardician, una serie di nuove capacità che non potranno che ampliare e migliorare il proprio repertorio.

* * * * *

Dagli scaffali della libreria specializzata e quindi riservata ai soli addetti ai lavori, andiamo adesso agli scaffali aperti al grande pubblico, per segnalare due nuove opere

GIOCHI DI PRESTIGIO
A cura di CHRISTOPHER RAWSON
Edito da USBORNE Ltd.

Il libro, tradotto da GIOVANNI GUARNIERI, da una analoga edizione inglese, propone una serie di semplici e facili, ma non scontati giochi di prestigio che possono essere il primo passo per giovani e meno giovani nel mondo della prestigiazione.
La gradevolezza delle illustrazioni a colori, quasi in sequenza cinematografica, la sinteticità e chiarezza nei testi, ne fanno un libro veramente utile e che si distingue dalla accozzaglia delle pubblicazioni di prestigiazione che affollano le edicole delle stazioni e che sono, salvo qualche rara eccezione, delle scopiazzature apocrife di opere del passato e del presente.
Ben venga quindi un'opera piacevole, che veramente abbia l'obiettivo di avvicinare i giovani in questo ambiente e che possa essere il primo passo per gli appassionati ed i professionisti di domani.
Le ultime due pagine delle 63 che compongono il volume, con rilegatura cartonata a colori, sono denominate: INFORMAZIONI UTILI, e ad onor del vero, nel dare queste informazioni che si riferiscono, sinteticamente, a LIBRI, CLUB e NEGOZI di MAGIA (curioso l'accostamento) CASE MAGICHE, CIRCOLI MAGICI, PAROLE MAGICHE, SPETTACOLI e RIVISTE, qualche imprecisione c'è ed anche piuttosto grossolana; e quindi dobbiamo rilevare, ancora una volta, come gli Editori tradizionali che si accostano alla prestigiazione poco sanno o vogliono sapere del suo ambiente o si affidano ad esperti, che proprio tali non sono.

*****

Sempre nel settore delle opere dirette al grande pubblico, da segnalare:

MANUAL TUTOR del ILUSIONISMO
Autore TONY BINARELLI
Edito da : Ediciones Tutor S.A. Madrid.

che altri non è che la edizione spagnola del libro di TONY BINARELLI, Il Manuale del Prestigiatore, edito dal GRUPPO EDITORIALE FABBRI nel 1992, e che dopo essere stato un successo in Italia, si appresta ad esserlo anche in Spagna; segno del grande seguito, anche internazionale che ha l'AUTORE, anche in un mercato difficile come quello spagnolo, dove leader del mercato JUAN TAMARIZ , personaggio di spicco della prestigiazione ed anche dello spettacolo di questa nazione.

* * * * *

Nel settore invece dedicato agli addetti ai lavori, due le straordinarie ed importantissime opere da segnalare e che non possono mancare nella libreria dell'appassionato cultore di prestigiazione.

IBIDEM
Autore: P. HOWARD LYONS
Edito da: KAUFMAN and GREENBERG
Volume 1
Si tratta della raccolta della prestigiosa rivista IBIDEM, tutta o quasi dedicata al close-up ed al mentalismo, i cui numeri originali sono ormai materiale per collezionisti; che copre gli anni di pubblicazione dal 1956 al 1959.
Impossibile citare in una recensione tutto il materiale contenuto in questo volume di 319 pagine, rilegato con sovracoperta a colori.
Come sempre avviene in queste raccolte che, in questi ultimi anni, hanno invaso il mercato, la varietà degli Autori, tra i nomi più prestigiosi della magia di questo secolo, la diversità degli effetti ne fanno un'opera fondamentale per l'appassionato ed il professionista studioso che vogliono andare avanti nella loro comune passione.
Il materiale è assolutamente attuale, ed in moltissimi casi migliore di quelle che sono state le elaborazioni successive anche di conclamati Autori.
In altri termini una lettura ed uno studio per scoprire o riscoprire quanto può, sicuramente, ampliare ancora il nostro repertorio.

MIND, MITH & MAGIC
Autore: T.A. WATERS
Edito da: ERMETIC PRESS - 1994

Rilegato, con sovracoperta, 806 pagine doverosamente illustrate, questo libro, per il suo valore si differenzia dalle pubblicazioni magiche di questi ultimi anni, perché è sicuramente destinato a divenire uno dei classici del mentalismo, come già è avvenuto per le opere di CORINDA e per quelle di ANNEMAN.
Articolato su 18 capitoli, ciascuno dedicato ad un diverso settore del mentalismo, contiene centinaia di effetti tutti attuali, anche se alcuni tratti da precedenti lavori dello stesso autore, che sono oggi materiale per collezionisti, che sono stati comunque rivisti alla luce delle odierne esigenze di questo tipo di spettacolo.
Interessantissime le riflessioni psicologiche dello stesso Autore sull'uso di certi effetti e sul rapporto tra il mentalista ed il suo pubblico; ed i riferimenti ad altre opere, che ne fanno un lavoro veramente enciclopedico per il settore preso in esame.

Molti gli effetti con le carte da gioco, e quindi l'interesse dovrebbe anche essere di quei Cardicians che sono alla ricerca di materiale diverso, che non sia l'ennesima variazione sul tema dei quattro assi e simili.
Tanto per citarne uno, l'effetto con le carte TRIONIC è degno di essere inserito in qualsiasi tipo di repertorio o programma, dal close-up alla scena.
Naturalmente non è un libro per dilettanti, o neofiti di questa branca della prestigiazione sempre di grande presa sul pubblico; ma il serio studioso, l'appassionato di cartomagia e mentalismo, il professionista troveranno non solo nuovi effetti per il proprio repertorio, ma addirittura potranno costruire più numeri o spettacoli solo basandosi su quanto contenuto in questo volume.
Comunque non un libro da leggere e da archiviare, ma un libro da studiare e consultare con frequenza, con la certezza di trovare sempre del materiale migliorativo delle proprie conoscenze.

VIDEO

S. MASTROBISO

Further Lost Inner Secrets
Produttore: L& L Tudlishing Durata: 120 minuti
Effetti: A Note on *ZARROW'S* Revolving Aces, Caught in the Stretch, *BRUCE CERVON'S* Trans Mitt, On Your Metal, Folding Money, *S. LEO HOROWITZ'S* Look Homeward Angel, *MAC MACDONALD'S* Lost Chord, *Dr. DALEY'S* Interlockink Setup.
Questo terzo video contiene degli effetti forse meno noti se paragonati a quelli dei due video precedenti, ma il materiale è sempre di elevata qualità. Come é naturale trattandosi di DAI VERNON le carte la fanno sempre da padrone, però ci sono due piccole gemme di close-up e precisamente *On Your Metal e Folding Money.* Il primo é un effetto in cui un anello preso in prestito da uno spettatore sparisce dall'interno di un foulard per riapparire dentro un altro foulard tenuto da un secondo spettatore: mentre il secondo é un effetto con le banconote piuttosto originale. Uno spettatore consegna a CERVON 10 banconote e poi annota il numero di serie di una undicesima banconota su un foglio che tiene lui stesso quando poi le banconote vengono contote nuovamente non sono mai quante dovrebbero essere nonostante CERVON e lo spettatore si scambino più volte le stesse. Alla fine la banconota il cui numero di serie era stato annotato viene ritrovata insieme al foglio su cui era annotato il numero, foglio che era nella tasca dello spettatore.
Tra gli effetti di cartomagia vorrei segnalare *Caught in the Stretch e Dr. DALEY'S Interlockink Setup* .Nel primo un mazzo di carte viene fatto mescolare da uno spettatore e poi racchiuso da un elastico passante su entrambi i lati; dopo aver chiaramente mostrato come sia impossibile estrarre una qualunque carta del mazzo, questo viene posto sotto un foulard e fatto tenere da una spettatrice: nonostante il mazzo sia legato con un elastico e tenuto da una spettatrice, l'esecutore estrae da sotto il foulard le cinque carte che formano la scala reale. Il secondo effetto, invece, è la rivelazione di una carta pensata dallo spettatore, ma quello che è peculiare è il metodo impiegato che si basa su un'idea del Dottor DALEY poco conosciuta ma degna di nota e soprattutto di ulteriori approfondimenti.
Nei tre video, durante le spiegazioni degli effetti, vengono illustrate anche tutte le tecniche necessarie all'esecuzione: vengono spiegate sia tecniche ormai diventate standard (ad esempio la ELMSLEY Count), sia tecniche più sofisticate e meno note: CERVON è inoltre prodigo di consigli ed accortezze sia psicologiche che tecniche che gli derivano da anni di esperienza.
Per la completezza espositiva e la varietà di effetti, questa trilogia di DAI VERNON è decisamente per tutti, in quanto ciascuno potrà trovare materiale adatto al proprio livello e materiale su cui studiare per arricchire il proprio bagaglio tecnico e pratico.

The Phan-Thumb Card Control Technique
Produttore: Magician 's Video Net work
Durata: 60minuti
Effetti: Double Color Change, SLYDINI'S Oil & Water.
Standard televisivo: NTSC
Questo video probabilmente, sarà gradito da coloro che si interessano di tecniche avanzate di cartomagia in quanto l'argomento trattato è appunto una nuova tecnica e cioé la *Phan-Thumb Tecnique* (Tecnica del pollice fantasma).
L'esecutore è BILL WISCH un nome forse poco noto ma in possesso di un biglietto da visita di tutto rispetto: quando FULVES pubblicò i due libri dedicati alla magia di SLYDINI (nel 1976 The best of SLYDINI and More e nel 1978 The Magical World of SLYDINI) fu proprio WISCH che SLYDINI scelse tra i suoi allievi per tenere le conferenze durante i tours che seguirono la pubblicazione dei due libri.
Veniamo ora all'argomento del video la Phan Thoumb Tecnique: questa tecnica permette di eseguire le false conte più note (ELMSLEY, JORDAN, HAMMAN) e le prese multiple (siano esse doppie e/o triple) in maniera decisamente illusiva e senza alcun movimento strano delle dita che possa in qualche modo segnalare al pubblico che sta succedendo qualcosa.
L'innovazione consiste nel non uso del pollice per spingere e/o tirare via le carte: in pratica, nel caso di una doppia presa ad esempio, il pollice finge di spingere la carta verso destra, ma in realtà è tutto il mazzo di carte che viene ruotato verso sinistra dalle altre dita. L'illusione che il pollice abbia spinto la carta superiore del mazzo è perfetta e non si hanno movimenti superflui di alcun tipo. La stessa tecnica viene utilizzata anche nelle false conte con il vantaggio di avere una maggiore uniformità nei movimenti. Nel video l'uso di questa tecnica è spiegato molto bene ed in dettaglio, e viene mostrata la sua applicazione nel contesto di alcuni effetti.
Come ho già detto questo video, e di conseguenza questa nuova tecnica, sarà particolarmente gradita ai cultori di cartomagia, in quanto non introduce "mosse" nuove, ma ci permette di eseguire alcune tecniche ormai standard in modo diverso.
Il video è realizzato bene dal punto di vista tecnico, la qualità dell'immagine e del sonoro sono decisamente buoni, e la sola avvertenza che mi resta da fare riguarda lo standard, in quanto il video è disponibile solo nello standard televisivo americano NTSC.

DALLA REDAZIONE



Riceviamo e, come richiesto, pubblichiamo integralmente la seguente lettera della EUROPEAN MAGIC BUSINESSES ASSOCIATION, (e per chi non sapesse cosa è, ve lo spieghiamo dopo n.d.r.)

Thiene 26 febbraio 1994

ALLA REDAZIONE DI QUI MAGIA
ALLE REDAZIONI DI OPUS/ALTRE RIVISTE LORO SEDI
AI SGG.RI PRESIDENTI E RESPONSABILI LORO SEDI

Abbiamo letto con molto interesse l'articolo "UNA BRUTTA FIGURA CHE POTEVA ESSERCI EVITATA" apprezzando la posizione critica nei confronti di chi copia idee e/o attrezzi.

Uno dei principali scopi della nostra associazione, infatti, è il rispetto di un codice deontologico che regoli i rapporti tra operatori e soci come già anticipato in una circolare che Vi alleghiamo (coloro che desiderassero ricevere copia possono rivolgersi direttamente a DOMENICO DANTE Via De Gasperi n.16 36016 THIENE - Italy n.d.r.)
Del resto l'argomento è stato già trattato, in modo ampio e approfondito, anche su altre riviste (CLUB MAGICO ITALIANO - Magia Moderna nr. 3/1993 articolo a firma di SILVAN , nr. 6/1993).
Per quanto ci riguarda abbiamo inviato una lettera al Signor MARTORANA di diffida a produrre e/o commercializzare illusioni sotto copy-right.

Non convince, invece, quando QUI MAGIA scrive in calce alla traduzione del testo di OPUS anche se la stessa redazione ribadisce all'inizio dell'articolo "...che la scorrettezza commerciale non fosse avallata da coloro che gestiscono la magia in Italia..."

Leggendo l'articolo, infatti, si ha la netta sensazione di una "politicizzazione" non si vuole prendere le difese del CLUB MAGICO ITALIANO a cui peraltro la nostra Associazione ha rivolto una pressante richiesta intesa a far si che fatti del genere non si verifichino più, ma i motivi di questa sensazione sono chiari:
a) Sul nr. 1/1994 di QUI MAGIA (lo stesso numero che pubblica l'articolo in questione) a pag. 33 sotto la rubrica PORTOBELLO viene venduto al prezzo (stracciato) di Lit.600.000 una ORIGAMI BOX.. Ebbene la Redazione, proprio per non creare dubbi e/o avallare eventuali scorrettezze avrebbe avuto il dovere, a nostro avviso, di precisare di un originale o di una copia. Avrebbe dovuto sentire l'esigenza di far chiarezza soprattutto in questo momento ed in considerazione che quattro pagine dopo disquisisce lungamente su valori morali e proposte di etica.
(Una curiosità: ***da noi interpellato il Signor SUBRIZZI ha precisato che si tratta di un ORIGAMI BOX "...IN SOLO LEGNO FATTA A MANO DA UN AMICO".***

b) Perché, ci si chiede, se la linea di QUI MAGIA è quella di "...non avallare la scorrettezza commerciale..." di "...di non indurre i soci in buona fede ad incauti acquisti..." ha ripetutamente dato ampio spazio (pagine intere) a pubblicità che non lasciavano dubbi sull'autenticità degli attrezzi: nr. 3/1989 MAGIC CHAIR, nr. 5/90 L'OROLOGIO TELEPATICO, nr. 1 e 4/1991 CUBO TRANSFORMER (è così chiamata, con tanto di disegno, la ORIGAMI BOX), nr. 1/90 THE TWISTHER.

Speriamo proprio che non ci si venga a dire: "La Redazione non è responsabile del contenuto della pubblicità...";
"... Pensavamo che fossero attrezzi originali ...", " ...Credevamo che il costruttore avesse il permesso..." Cascherebbe proprio un bel palco.

Ci si chiede ancora: non potendo TONY BINARELLI, per la sua esperienza e professionalità, essere incappato in errori del genere, come è potuto accadere? Che sia stato un colossale sbaglio dell'impiegato addetto alla redazione? Mah!
*Una cosa è certa! Ci auguriamo che tutti si adoperino per il rispetto dell'ingegno e delle idee altrui e soprattutto speriamo che sia finita un"epoca: quella in cui molti (responsabili a vario titolo, opinion leaders, rubricisti) predicavano bene e ...**razzolavano male.***

I più cordiali saluti

LA PRESIDENZA

Varie documentazioni allegate.
CON PREGHIERA DI PUBBLICARLA INTEGRALMENTE SUL Nr. 2 DI QUI MAGIA

Nota della redazione:
1) La lettera è firmata solo dallo scritto LA PRESIDENZA, con una firma sintetica ed illegibile a penna, ma provenendo da Thiene, presumiamo sia quella di DOMENICO DANTE.
2)L'unica documentazione allegata, alla copia che ci è pervenuta era la già citata circolare dell'EMBA, che trattandosi di una promozione commerciale di una associazione di aziende venditrici pubblicheremo solo a pagamento e su specifica richiesta.
Ci risulta invece che altri abbiano ricevuto, allegate alla predetta lettera, le fotocopie delle pagine di QUI MAGIA citate nel testo.
3) Esaudendo la preghiera pubblichiamo integralmente la lettera, ma lo avremmo fatto comunque.

DALLA REDAZIONE

Ovviamente però non possiamo esimerci da una risposta , non senza, **prima di tutto,** rilevare come i metodi del C.M.I. e dei suoi esponenti non siano cambiati ed esattamente:

a) quando si sentono responsabilmente coinvolti in qualche avvenimento (dobbiamo purtroppo ricordare la deprecabile polemica sul decaduto F.I.S.M. in Italia; e la conseguente polemica BINARELLI/SILVAN, qui citati in ordine alfabetico, **a proposito quali responsabilità sono state appurate sulla famosa triade SITTA, SILVAN, ZOCCA??**) invece di spiegarsi cercano di ribaltare la responsabilità o quanto meno di affidarsi al principio: "...TUTTI COLPEVOLI , NESSUN COLPEVOLE...!"

b) E' curioso che quando qualcuno scrive su MAGIA MODERNA degli articoli che suscitano polemiche o rivalse, la responsabilità riguarda solo il redattore o il firmatario e se invece lo facciamo noi di QUI MAGIA, ne sia responsabile tutta la redazione e il Direttore Editoriale nello specifico.

Naturalmente nel rispondere ci assumiamo tutte le nostre vere o presunte responsabilità, ed alla fine firmiamo per esteso ed ecco la nostra risposta:

Premesso che, da parte nostra non vi era alcuna politicizzazione nello scrivere l'articolo nei confronti del C.M.I. , ma che lo abbiamo citato, e ritenuto responsabile, solo in quanto i fatti erano avvenuti nel corso di una sua riunione nazionale e non presso altre associazioni.

Evidentemente il Dottor DOMENICO DANTE, curiosamente è Presidente dell'EMBA, e che non firma la lettera di cui sopra con il proprio nome, è anche Presidente del Club Magico Italiano, e quindi rivolge a se stesso: "*...Una pressante richiesta a far si che fatti del genere non si verifichino più...*"

Per difendersi o difendere il Dottor DOMENICO DANTE , che legge con dovizia QUI MAGIA, cita i nostri inserti pubblicitari, che sono in effetti terminati nel 1991, quando su segnalazione di una casa magica estera, ed una indagine diretta, proprio nel corso di una delle riunioni del C.M.I., ci siamo resi conto che gli oggetti proposti erano delle "copie pirata" e non degli originali autorizzati .

Inoltre il Dottor DOMENICO DANTE, uomo dalle molteplici attività è anche fondatore e titolare della casa magica italiana PROGETTO MAGIA, l'unica che figura associata all'EMBA, e quindi, per la sua stessa valutazione, risponde ai seguenti requisiti: "***Professionalità, full time operativo, serietà***" e che risponderà sicuramente a quel codice deontologico che è in corso di elaborazione. Di conseguenza e per logica deduzione tutte le altre case magiche italiane non corrispondono ai suddetti requisiti.

Inoltre il Dottor DOMENICO DANTE, che ha grande memoria quando va a caccia dei "nostri errori" dimostra di averne molto meno riguardo ai propri e non ricorda che, sempre in una delle riunioni nazionali del club da lui diretto, non solo il simpatico GIGOLO' proponeva su apposito stand copie di ogni sorta di video, ma che addirittura il Sig CAIANI, addetto allo stand della CASA MAGICA PROGETTO MAGIA e suo rappresentante in Toscana, nei dealers show ha dimostrato, una versione pirata del famoso gioco della COLLECTORS WORKSHOP, Jumbo Sidekich, da noi regolarmente denunciato nell'articolo "Pirati in Fiera" in QUI MAGIA nr. 3 del 1992 cui hanno fatto seguito del nr. 4/1992 e 6/1992.

E che invece MAGIA MODERNA nel nr. 6/92 aggrediva DAVIDE COSTI che si era permesso di denunciare il fenomeno chiamando a "responsabili" i Presidenti delle associazioni che organizzano convegni e riunioni.

Che QUI MAGIA, in GEENNA del 6/92, difendeva la posizione di COSTI, e che successivamente (QUI MAGIA 1/1993) VICTOR BALLI tornava sull'argomento riproponendo una sua vecchia idea su un "Marchio di Qualità" , che proposto a suo tempo non era stato tenuto in nessuna considerazione dalle case magiche, grandi o piccole.

E che quindi MAGIA MODERNA con gli articoli del 1993 è arrivata buona ultima a denunciare e comunque in forma molto tiepida, vedi proprio il citato articolo di SILVAN, questo deprecabile fenomeno.

Per quanto poi riguarda l'EUROPEAN MAGIC BUSINESSES ASSOCIATION, che tradotto letteralmente suona ASSOCIAZIONE EUROPEA DELLE DITTE MAGICHE, ed a noi sembra più vicina ad un trust o ad una operazione di cartello che non un'associazione da "marchio di qualità" a tutela dei consumatori.

Ma non vogliamo mettere "*il carro davanti ai buoi...!*" ed aspettiamo di conoscere il codice deontologico, le garanzie offerte alla clientela, ed i reali sviluppi della situazione nelle prossime riunioni magiche e non solo.

D'altro canto a tutela dei rapporti del "mercato magico" esiste già; negli Stati Uniti, la MAGIC DEALERS ASSOCIATION, e le cui ditte aderenti, rispettano un codice deontologico che tutela il consumatore che condanna la pubblicità non rispondente al vero etc... e sulla cui funzionalità, per averla personalmente sperimentata, non vi è nulla da eccepire.

Aspettiamo anche di conoscere il parere e l'agire delle altre Case Magiche, di comprovata correttezza commerciale, che non sono state invitate ad aderire alla succitata EMBA.

Per quanto riguarda poi l'annuncio apparso nella nostra rubrica PORTOBELLO ci sembra specioso il citarlo per dimostrare anche delle nostre responsabilità, che ci riconosciamo, ma ci sembra sicuramente meno grave, consentire ad un lettore un annuncio gratuito, senza effettuare un controllo, che invece chiudere gli occhi e turarsi il naso su ditte che espongono a riunioni magiche, probabilmente solo perché pagano lo stand e che, talvolta, fanno affari con qualcuno delle adamantine ditte aderenti all'EMBA.

P.S. : Per quanto riguarda i fatti attribuiti a CAIANI e GIGOLO' abbiamo ampia documentazione fotografica, che, per il momento evitiamo di pubblicare, per non rubare ulteriore spazio ai lettori.

Tony Binarelli

ANCORA POLEMICHE

Per chi non ne avesse abbastanza, continua la diatriba tra il Signor TURRINI ed il Sig. IMPIDUGLIA, sulla invenzione della sospensione sulle scope, lampade, etc...

Infatti il Sig. IMPIDUGLIA ci invia un'ampia documentazione, ritagli di giornali magici e non, riconoscimenti e certificato

di deposito all'Ufficio Brevetti della sua versione di questo tipo di sospensione dove la donna si solleva da sola, senza l'intervento fisico dell'esecutore.
Desideriamo far notare ad entrambi i contendenti, non volendo prendere le parti di nessuno, quanto segue:
a) che l'effetto base della loro successiva modifica AEREAL SUSPENSION, è stato inventato nel 1849 da ROBERT - HOUDIN, e che la versione BROOM ILLUSION è una modifica al primo di BRUCE ELLIOT del 1945;
b)che non dubitiamo che il Sig. IMPIDUGLIA sia stato il primo a meccanizzarla, ne fanno fede le date dei documenti inviateci;
c)ma che è altrettanto vero che non conosciamo, E NON VOGLIAMO CONOSCERLE, le soluzioni tecniche adottate e queste potrebbero essere così diverse, da far decadere l'oggetto del contendere.
D'altro canto ribadiamo che si tratta di una questione privata dei due contendenti che può essere risolta nei seguenti modi:
LEGALE: In Italia, patria del diritto, avvocati e tribunali non mancano; e quindi a questi entrambi possono rivolgersi a tutela dei loro diritti .
AMICHEVOLE: Se entrambi soci del CLUB MAGICO ITALIANO, vi è un organo a questo proposto, il COLLEGIO DEI PROBIVIRI, cui possono rivolgersi..
E poi dal 10 febbraio esiste anche l'EMBA; che volete di più?

NOVITA'

FIRENZE

Una piacevole novità ci giunge dal GRUPPO REGIONALE TOSCANO "MAURO MARZUOLI" del CLUB MAGICO ITALIANO, che sotto l'impulso del nuovo Delegato (a proposito Delegato o Presidente ?) FRANCESCO MARIA MUGNAI ha iniziato dal dicembre 1993 la pubblicazione di un notiziario bimestrale denominato "IL GRIMORIO", che si presenta in una ottima forma grafica, nel formato di 16x21 per complessive 16 pagine, e con una notevole puntualità, considerando che ci è giunto da tempo, il nr. 2 datato febbraio 1994.
Il notiziario, oltre a notizie relative alle attività del Gruppo, propone una serie di effetti di varia difficoltà a cura delle firme più prestigiose del Gruppo Toscano .
Tra l'altro il Nr. 2 si apre con un interessante e lucido articolo dello stesso Delegato, intitolato: "LE MAGIE DEL C.M.I.", che in quattro pagine in una impietosa ma assolutamente obiettiva disamina illustra tutti i difetti di questo Circolo che pur attribuendosi e giustamente,il titolo di leader, non foss'altro per il suo glorioso passato, è ormai diventato un Circolo gestito da una piccolissima oligarchia occupata più a curare i propri interessi che non quelli dei propri associati; e che una denuncia di tale fatto venga proprio da un DELEGATO REGIONALE ci sembra più che indicativo.
Segno questo che il Presidente DOMENICO DANTE, **...predica bene e ... razzola male** se la sua, più volte autonominata adamantinità di direzione, che voleva togliere i vecchi difetti ne aggiunge dei nuovi, suscitando la disapprovazione proprio dei nuovi collaboratori.
Il Delegato MUGNAI si chiede, nel suo articolo, quali sono i "trucchi" che determinano "gli straordinari effetti magici realizzati dal C.M.I.", noi non li conosciamo; ma siamo certi che uno dei "grandi prossimi spettacoli" si svolgerà venerdì 15 aprile dove, in concomitanza con la riunione nazionale di Reggio Emilia, è stato convocato il Consiglio Direttivo che ha all'ordine del giorno i seguenti argomenti:
a) NOMINA DEL NUOVO CONSIGLIO ED ASSEGNAZIONE DELLE CARICHE IN BASE AI RISULTATI DELLE ELEZIONI.
b) PIANO PROGRAMMATICO PER IL FUTURO .
Non facciamo predizioni...è troppo facile!
Comunque a tutto il Gruppo Regionale i nostri complimenti per la pubblicazione a FRANCESCO MARIA MUGNAI, quelli per la lucidità di vedute ed il coraggio; comunque l'articolo è degno di essere pubblicato su una rivista a più ampia diffusione, come MAGIA MODERNA o QUI MAGIA, noi siamo disponibili, attendiamo l'autorizzazione a farlo.

ERRATA CORRIGE



Nel numero di MARZO 1994 della prestigiosa rivista APOCALYPSE, edita e diretta da HARRY LORAINE, questi ci fa notare che l'effetto, da noi pubblicato in QUI MAGIA nr.5, settembre/ottobre 1993, e da noi erroneamente attribuito a FRANK GARCIA, è in realtà una sua creazione, pubblicato oltre 20 anni fa , nel suo libro QUANTUM LEAPS a pag.149 e seguenti con il titolo: "The Best Gosh Darn Impromptu Linking Card Effect You'll Ever See!".
Ringraziamo LORAINE e per la segnalazione e per l'attenzione che dedica a QUI MAGIA e ci scusiamo con lui ed i nostri lettori per quest'errore, che è stato determinato proprio dal fatto di dedicare questo numero allo stesso LORAINE poiché nella selezione degli effetti il suo ha "magicamente" cambiato cartellina.

PRECISAZIONI

TARANTO

CLAUDIO FACILLA ci scrive: "A proposito dell'articolo del Sig. PANCIERA apparso su QUI MAGIA nr.1/94, con il titolo "SOTTO LA MONETA", ho letto che l'Autore non è a conoscenza dell'ideatore dell'effetto originale. Pensando di far cosa gradita ai lettori, ti informo di quanto segue:
L'effetto è frutto della fertile mente di EDDIE FIELDS. Il titolo originale è "DROPSY DIDDLE" pubblicato su "THE ARTFUL DODGE OF EDDIE FIELDS" di JON RACHERBAUMER (1968, pagina 65). Una bellissima variante è possibile reperirla su "INSIDE TRACKS - LECTOURE FOUR" di JON RACHERBAUMER (pag.10).Esiste un'altra famosa versione, intitolata "GOTCHA", studiata da BOB SHEETS che ha collegato l'effetto originale ad uno di tipo Triumph.
Ringraziamo CLAUDIO FACILLA, per l'attenzione con cui ci legge per le precise informazioni e ci complimentiamo con lui per la sua cultura.

AVVENIMENTI

STRENGANSINDELFINGEN

G. LORIA



GIANNI LORIA, autore dell'articolo ed organizzatore del TROFEO ALBERTO SITTA, una delle più attese manifestazioni dell'anno

Potrebbe essere tranquillamente una di quelle parole in lingua tedesca dai mille risvolti e significati, invece più semplicemente è la compressione in inglese di "stranieri a Sindelfingen". Ma chi sono gli stranieri che hanno partecipato a questo primo appuntamento Magico europeo del neonato 94? Gli italiani naturalmente, quest'anno intervenuti ancora più numerosi dello scorso anno: 46 infatti sono stati i nostri connazionali che, al richiamo del Congresso Magico organizzato da MANFRED THUMM si sono precipitati consci dell'altissima qualità di queste 4 giornate dense di attrazioni e divertimenti.
Quest'anno la struttura congressuale non si scostava di molto dalla precedente edizione e come l'anno scorso gli appuntamenti principali sono stati: il concorso del giovedì sera 13 gennaio, con la partecipazione di 13 concorrenti decorosamente preparati; la cena di Galà del venerdì sera densa di attrazioni comiche e non, presentata da SYLVIA SHUYER, serata questa che ricca di emozioni magiche e di amicizia non disdegna di elargire momenti forti e simpatici come la presentazione della Star Guest '94 che vedeva RICHARD ROSS in pista ed alcuni sono stati regalati da THUMM una serie di anelli cinesi d'oro come simbolo di una vita passata all'insegna della tecnica e della professionalità: doti queste che l'artista in questione ha abbondantemente saputo dimostrare negli anni trascorsi.



La cena di gala il tavolo degli italiani

Cena a lume di candela, più di mille commensali, show Magico e non, balletto iniziale, saluti e ringraziamenti a tutti gli Stati intervenuti, distribuzione di locandine ritraenti RICHARD ROSS da farsi autografare dopo aver sopportato una fila lunga quasi trecento metri (.... e mai in Germania è normale): il gulacsuppe a fine cena come digestivo, il regalino magico ai maghi e diversificato per le signore, l'aperitivo iniziale nella hall del Palazzo (dove quest'anno il frak ha avuto la parte predominante), hanno fatto di questa sera il momento 'sociale' più considerato di tutta la manifestazione. E' impossibile per chi vi ha partecipato, non menzionare in modo speciale il numero delle Matrioske eseguito dal sovietico NETCHEPORENKO che ha fatto letteralmente esplodere al termine dell'esibizione, uno standing ovation con un applauso che pensavamo non finisse più.

Il galà del sabato sera, egregiamente condotto dall'insuperabile PAUL DANIELS che ha fatto della presentazione un numero tra i numeri, ha visto come partecipanti: NORMA NIELSEN- ARSENE LUPIN - PETER MARVEY - ALAN SHAXON - GILL & DANY - STARLIGH INTERNATIONAL MAGIC - AMOSLEVKOVITCH e l'insuperabile ARTURO BRACHETTI che ha dato vita a ben due numeri all'interno del galà: il primo era rivolto al trasformismo vero e proprio e gli ha fatto guadagnare un lunghissimo applauso per la professionalità e la perfezione di esecuzione, mentre nella seconda entrata ARTURO ha presentato uno stralcio del film "Elefant Man" dove egli perfettamente truccato da mostro ripropone quel pezzo dove un domatore mette alla berlina il povero essere per vil denaro, umiliandolo quando trova nelle sue tasche alcune poesie. Toccante il momento in cui BRACHETTI legge una di queste, chiaramente in lingua tedesca, per poi arrivare a trasformarsi in "Essere normale" e dare inizio a quella parte che ha veramente sconvolto la platea: ARTURO BRACHETTI dopo essersi spogliato degli abiti da mostro, inizia una autolevitazione che definirei più un volo vero e proprio, sollevandosi da terra di circa una decina di metri ma il momento culminante è da identificare nell'attimo in cui, al massimo della sospensione, comincia prima lentamente e poi verticosamente a roteare su se stesso diffondendo con l'ausilio degli effetti di luce e di musica, una sensazione paradisiaca facendo si ad effetto avvenuto, di guadagnarsi una Standing Ovation immediata ed interminabile.



CHANNING POLLOCK, il più grande di tutti, si complimenta con ARTURO BRACHETTI, sullo sfondo XEVI.

Quattro o cinque volte è stato costretto ad uscire, a sipario chiuso, per godersi gli applausi della platea e sul suo volto, chiaro era il segno profondo della commozione. Durante questo momento ho cercato di guardarmi attorno per legger negli occhi dei vicini se le sensazioni corrispondevano alle mie, ma le lacrime di gioia non mi hanno permesso di veder bene ciò che volevo così, mi sono nascosto dentro quell'interminabile applauso che ancora deve finire. Se qualcuno pensa che sono stato un po' troppo romantico, lo chieda agli altri 45 italiani presenti, che non potranno fare altro che confermare quanto sopra detto. Tornando al congresso è inutile dire che interessanti sono state le conferenze di MARNAC - ALAN SHAXON e SALVANO ed il galà di close-up con T. SHAFER - PETRICK - R. LUNDELL - EDDY SHUYER - PHOA e PATRICK PAGE.

Un congresso, quello di Sindelfingen , che vede tra l'altro la partecipazione di importanti nomi internazionali, come XEVY dalla Spagna, GERARD MAJACS, LADY LARSEN CHANNING POLLOCK, MAX MAVEN e tantissimi altri che intervengono come congressisti, ciò a dimostrazione che anche sotto il profilo del ritrovarsi tra amici maghi, questo è il congresso giusto. La domenica mattina quando il congresso volge al termine, la premiazione: 6 dei concorrenti vengono chiamati sul palco per la consegna dei premi di categoria ed al termine viene indicato il detentore del Grand Prix 94 che quest'anno è risultato essere FRANKLIN, un giovanissimo che ha presentato con tanto brio e vivacità un numero di manipolazione di oggetti diverzi con uno sfondo di musiche ben azzeccate per questa performance. Peccato per VIKTOR VOITKO, che sia durante la sua esibizione che durante l'assegnazione del premio di categoria, aveva ottenuto un lunghissimo applauso tanto da fare credere che la platea volesse consegnare a lui il premio più importante, ma le cose non sono andate così. VIKTOR infatti pur presentando una routine veramente innovativa degli anelli cinesi, non ha raggiunto il quantum necessario alla vittoria finale: si è guadagnato però insieme a FRANKLIN tantissimi ingaggi in tutto il mondo (Italia compresa), da parte di tutti i Presidenti presenti che con un rito quasi universitario consegnavano pubblicamente dando, giunti così al termine, la possibilità a THUMM di concludere i lavori di questa edizione 94 del FACHKONGRESSE.

Vorrei concludere auspicandomi per l'anno prossimo una presenza ancora più massiccia ribadendo che la cosa più strana è che all'estero ci si sente più uniti e più italiani di quanto non dimostriamo di esserlo a casa nostra e se questo può aiutarci a conoscerci meglio, ben vengano i congressi all'estero.

In fine ci tengo a ricordare che ARTURO BRACHETTI ha tenuto alta la bandiera italiana tanto alta da far si che si vedesse sino in Italia.....bando ai romanticismi..... l'anno prossimo venite con noi.......

ROMA

F. RICCARDI

Domenica 23 - 01 - 1994 alle ore 18 ho avuto l'opportunità di assistere a MEGALOMAGIA uno spettacolo in due tempi di illusionismo e prestigiazione presentato e condotto dal nostro Socio MASSIMO PIRRONE e da OTTORINO VALENTINI. La formula adottata non era nuova in senso assoluto ma ha funzionato egregiamente considerato il fatto che all'ottavo giorno di replica lo spettacolo ha registrato il tutto esaurito alla sala. MARCO BIZZONI, ottimo maestro di pianoforte un

balletto, due canzoni, eseguite da una bella voce, quattro scenette comico-satiriche, la presentazione delle varie fasi fatta con l'aiuto di un doppio PIRRONE televisivo, quattro grandi illusioni effettuate con la valida collaborazione di STEFANIA MOCHI, l'intervento felice di PAOLO ABBOZZI e diversi effetti di magia generale dello stesso PIRRONE, mattatore in forma della serata, sono stati tutti elementi che hanno riportato l'approvazione del pubblico che ha calorosamente applaudito tutti: peccato che il locale dell'Associazione Ambrosiana non offra un più ampio spazio sia dal palcoscenico che dalla sala.
Dovendo, comunque, trarre un giudizio conclusivo debbo convenire che il sistema di presentare uno spettacolo imperniato su effetti di prestigiazione e corredato di musica, scenette comiche e canzoni, funziona benissimo sul pubblico anche perché attenua negli spettatori l'attenzione continua che viene adoperata nel seguire effetti dei quali si cerca di comprendere il modo che conduce alla soluzione finale, spesso inaspettata ed illogica.
In fase ultima infine, considerata la rarità con la quale si può assistere a manifestazioni simili e ciò è dovuto essenzialmente, al difficilissimo reperimento economico dei locali e a tutti gli oneri a questo connessi, che ben venga l'Associazione Antoniana e MEGALOMAGIA che per due ore e mezza ci ha fatto dimenticare i pressanti problemi giornalieri concedendoci un momento di piacevole trattenimento. Tra gli spettatori VIP l'avvocato DOMENICO RINNELLA e la sua gentile signora.

PORDENONE

F.RICCARDI

I prestigiatori DA ROS REMY & CINTHIA e LENARD & DRANEL recentemente abbonati a "QUI MAGIA" fanno già parte, da qualche anno, del "TEATRO ARTE MAGICA" che ha sede a Porcia (PN). Rammentare gli spettacoli fatti insieme ai loro colleghi: WU, LUCIEN & PARTNER (Bacchetta d'Oro 1986), Mr. DANY parrebbe un normale, anche se simpatico, reportage di un avvenimento magico ricorrente. Invece in aggiunta c'è un fatto particolare che dobbiamo portare a conoscenza del mondo magico.
Il "TEATRO ARTE MAGICA", nato con la collaborazione del Circolo Magico Friulano di Casarza della Delizia, è stato fondato sul principio della partecipazione a scopo altamente umanitario e benefico da una mezza dozzina di artisti-prestigiatori. E con lo spettacolo "Sulle ali di un Sogno" rafforzato di volta in volta dalla partecipazione di altri artisti (NEVIO MARTINI, KARLY ANN, VIKY, MARIA GIOVANNA ELMI ed altri) hanno già eseguito spettacoli per vari enti e organizzazioni benefiche: tra queste l'"UNICEF", il Comune di UDINE per i piccoli profughi della Croazia, il gruppo Pionieri della CRI di Udine ed altri.
Nel formulare gli auguri sinceri da parte della redazione a tutti i componenti del "TEATRO ARTE MAGICA" per il proseguimento del loro nobile lavoro mi auguro di poter presto annoverare tra gli abbonati di QUI MAGIA anche gli altri partecipanti a questa nobile Organizzazione.

REGGIO CALABRIA

Mentre nel Nord-Italia sono molteplici, forse troppe, le manifestazioni locali che cercano di richiamare la presenza di appassionati di prestigiazione, il Sud non offre molte occasioni di incontro.
A colmare questa lacuna ci sta pensando un nostro abbonato PASQUALE LAGANA', che unendo le forze del Gruppo Regionale del C.M.I. e quelle dell'Unione Prestigiatori Calabresi, sta organizzando a LAMEZIA TERME, per il prossimo mese di agosto il 1°RADUNO MAGICO DEI MAGHI DI CALABRIA.
Per cui gli interessati, magari in vacanza in zona, possono rivolgersi, per saperne di più a:
PASQUALE LAGANA' - Via Pio XI Traversa De Blasio nr.46 - 89133 REGGIO CALABRIA - tel. 0965/593810.

LAS VEGAS



FANTASIO tra MELINDA e LANCE BURTON

Ne abbiamo già parlato ma poiché questa foto ci è stata inviata dal nostro carissimo amico FANTASIO, al centro della foto tra MELINDA e LANCE BURTON, la pubblichiamo ugualmente, per rivolgere ai due artisti che si sono uniti in matrimonio, i nostri più sentiti auguri; e ricordare ai nostri lettori che MELINDA è la protagonista dello spettacolo magico dell'HOTEL LADY LUCK e LANCE BURTON di quello del HACIENDA, sempre a LAS VEGAS, naturalmente.

MULTIPLE BANK DECK OF CARDS

T. BINARELLI

1) IL MULTIPLE BANK DECK OF CARDS, è uno speciale mazzo di carte, composto da una serie ripetuta di carte, che consente quindi di obbligare la scelta solo su una delle carte che compongono la stessa serie.
Anche se spesso associato al nome di AL KORAN o di AUDLEY WALSH, in realtà il mazzo è stato inventato, nel 1924, da EDWARD BAGSHAWE (cfr. *A Spirit Divination Mystery* Exclusive Problems in Magic). Due ulteriori importanti modifiche sono state portate da GENE GRANT nei suoi *PHANTINI's Mental Key* e *PHANTINI's Incredible Mental Secrets.*
Un ulteriore passo avanti è stato fatto da T.A. WATERS che lo descrive nel suo volume *Mind Myth & Magic,*recensito nel numero scorso di QUI MAGIA, nel suo effetto Trionic.
Denominatore comune di tutte queste varianti è che il mazzo è composto da serie ripetute e che quindi non può essere compiutamente esaminato, ma solo fugacemente mostrato al pubblico.
La versione che vi propongo supera questo problema, in quanto il mazzo è assolutamente regolare, e pur avendo un minimo di preparazione, supera qualsiasi esame. Questa elaborazione è nata proprio dalla letteratura della versione di WATERS. E anche se le sue applicazioni sono molteplici, voglio lasciarvi il piacere di scoprirle da soli, eccovi l'effetto base.

EFFETTO
Dopo aver mescolato il mazzo l'esecutore effettua un doppio ventaglio ed invita, uno o due spettatori a SOLTANTO PENSARE una delle carte che vede.
E come se leggesse veramente il pensiero con due o tre affermazioni, identifica esattamente la carta SOLO PENSATA dallo spettatore.

OCCORRENTE
a) un mazzo di carte, meglio quelle con gli indici giganti;
b) una buona dose di psicologia;
c) la conoscenza e la pratica d'uso delle tecniche del "**FISHING**".

PREPARAZIONE
1) Prendete dal mazzo le seguenti serie di carte:

1ª SERIE
CINQUE - NOVE - RE di cuori
SETTE - FANTE di quadri
DUE - DIECI di fiori
QUATTRO - OTTO - DONNA di picche

2ª SERIE
QUATTRO - OTTO - DONNA di cuori
DUE - DIECI di quadri
SETTE - FANTE di fiori
CINQUE - NOVE - RE di picche

che sono tra loro speculari, in quanto le cuori della prima serie corrispondono alle picche della seconda, le quadri alle fiori e via dicendo, consentendo così una migliore memorizzazione di entrambe le serie; in pratica, memorizzata la prima la seconda è consequenziale.
2) Mescolate tra loro le carte che compongono ciascuna serie, in modo che la composizione possa apparire assolutamente casuale.
3) Mettere insieme le due serie, interponendo tra loro uno dei due JOLLI JOKER.
4) Trasformate l'altro JOLLI JOKER in chiave con l'uso della "*breather crimp*", e ponetelo sulle 20 carte che compongono il mazzetto delle due serie preparate.
5)Mettete tutte queste 22 carte sotto il mazzo in modo che a leggere le carte, dalla parte faccia, la composizione del mazzo sia la seguente:**1 serie di carte - Joker - 2 serie di carte - Joker - chiave,** tutto il rimanente del mazzo .

ESECUZIONE
1) Effettuate un miscuglio parziale del mazzo che lasci indisturbato il gruppo delle carte preparate.
2) Dividete il mazzo al Joker - chiave, lasciando questo come ultima carta del mazzo.
3) Come nel miscuglio faro inserite le carte preparate nell'altra parte del mazzo ed effettuate il doppio ventaglio.
Dal vostro punto di vista, a destra avrete la prima serie di carte, a sinistra la seconda.
4) Alzate il ventaglio all'altezza degli occhi dello spettatore ed invitatelo a "*... Pensare una delle carte che vede...!*"
5) Se guarderà verso la vostra destra starà scegliendo nella prima serie, se guarderà verso sinistra nella seconda, ed aggiungete: "*... Non pensi ai Jokers perché non danno immagine...*"
6) Chiudete, mescolando le carte, il doppio ventaglio e consegnate il mazzo allo spettatore ed iniziate il "*fishing*":
1 domanda affermativa : "*Ha visto una carta dispari !*"
*) Se prima di rispondere, pensa un attimo la sua scelta è caduta su una figura, se invece la risposta è immediata è una delle altre carte;
*) se la risposta è **SI** ha pensato una carta rossa e quindi affermatelo, ed avrete la sua prima sorpresa;

*) se la risposta è **NO** avrà visto una carta nera e quindi affermatelo;

2ª domanda affermativa : *" Sta pensando una carta di cuori" (o di picche a seconda della risposta precedente);*

*) se la risposta è **SI**, ed alla prima domanda non ha avuto tentennamenti, la scelta è tra il **5** ed il **9**, la vostra parola: "*...piccola...*" e le sue reazioni vi diranno quale è; se invece avrà tentennato la carta pensata è il **RE;**

*) se la risposta è **NO**, avrà visto una carta di quadri, e quindi l'aggiunta della parola "... *piccola*" e la sua reazione vi diranno se la carta è il **7** o il **FANTE;**

*) se invece state operando sulle carte nere, risposta NO, alla prima domanda, la tecnica è la stessa.

Se invece avrà guardato alla vostra sinistra, il fishing, con la tecnica indicata, dovrà essere effettuato tenendo presente le carte che compongono la seconda serie.

7) Comunque quando avrete identificato la carta, non ne pronunciate subito il nome, ma riprendete il mazzo, sfogliatelo dal lato delle facce, trovata la carta estraetela, e mostrandone solo il dorso invitate lo spettatore a nominare la carta pensata e solo allora girate quella che avete in mano, avrete il massimo dell'effetto.

Nota: Per coloro che volessero saperne di più sulle tecniche di *"fishing"*, proprio il già citato libro di WATERS, ne fa un ampio esame consentendo un apprendimento completo che non quello possibile da questo articolo dove abbiamo sintetizzato, solo le meccaniche di base .

D'altro canto la perfetta riuscita degli effetti basati su questa tecnica psicologica, è strettamente legata alla esperienza dell'esecutore ed alla sua capacità di gestire il pubblico cogliendone e valutandone ogni sfumatura del comportamento e delle reazioni.



MATILDE ZARCONE, ormai da tre anni del cast fisso di BUONA DOMENICA, una delle trasmissioni di punta di CANALE 5, in onda, in diretta, dalle 13.45 alle 20, riscuote, e non solo per la sua avvenenza fisica, ma per la simpatia ed il senso dell'umorismo, un personalissimo successo.

Con lei TONY BINARELLI ha "creato" un nuovo tipo di "coppia magica", dove l'assistente non è solo una più o meno graziosa presenza, pronta a subire "magiche torture" ; in altri termini non è più "oggetto" dello spettacolo magico, ma parte attiva di quanto avviene sulla scena.

MATILDE, nelle foto, interpreta quindi la parte della spettatrice, di cui l'esecutore deve seguire ed individuare, senza farsene accorgere, la direzione dello sguardo.

Nella prima fotografia, guarda verso il lato destro del ventaglio superiore, e quindi la sua scelta sarà caduta su una delle carte della seconda serie.

Nella seconda guarda a sinistra e quindi la scelta sarà avvenuta nella prima serie di carte.

Per adocchiare lo sguardo dello spettatore vi basterà un semplicissimo colpo d'occhio quando lo invitate a pensare una delle carte che vede, subito dopo girate la testa dall'altra parte, in modo da non ingenerare nessun sospetto.

Per esperienza posso dirvi che sette volte su dieci, lo spettatore guarda verso il lato destro.

Nota: Sinistro e destro stanno ad indicare la nostra visione del mazzo, che è speculare rispetto a quella dello spettatore.





di
Lamberto Desideri

Nel nostro ultimo articolo sulla magia televisiva, ci siamo occupati di una grande illusione il cui meccanismo era stato svelato al pubblico dalle telecamere passate "dietro le quinte".

Ci chiedevamo se fossero state guidate da un regista maldestro o volutamente poco incline a mantenere segreti i trucchi, ma anzi a esporli, pensando forse di accrescere in tal modo l'interesse degli spettatori, e adombravamo anche il sospetto che il prestigiatore che presentava il numero fosse in un certo qual modo d'accordo nel permettere tale divulgazione.

Quest'ultima ipotesi ci è stata decisamente smentita proprio dall'interessato che ci ha telefonato, subito dopo la pubblicazione della rivista, per spiegare i motivi che hanno portato la telecamera dove non doveva trovarsi, senza che lui ne fosse consapevole.

Mentre ci compiacciamo per questa sua precisazione che, tra l'altro, dimostra una sensibilità positiva verso le critiche volte al miglioramento della magia, non possiamo fare altro che ribadire che urge e si impone un atteggiamento comune da parte di tutti gli artisti per fare valere i propri diritti.

Poiché sembra che le Associazioni magiche, o non si sono occupate dell'argomento, o non hanno voce in capitolo, sarebbe opportuno che i prestigiatori si riunissero, magari costituendo un sindacato. Questo potrebbe appoggiarsi a qualcuno di quelli nazionali che, nel bene e nel male, contano sempre qualcosa. In questo modo anche il meno considerato dei maghi scritturati potrebbe imporre quelle regole indispensabili alla buona riuscita dell'esibizione. In certi ambienti, la parola *sindacato* funziona sempre!

Sempre per restare in tema di passaggi magici televisivi, ci è capitato di assistere ad un brano della trasmissione curata dal Dipartimento Scuola Educazione, in cui un prestigiatore spiegava minuziosamente, ai tele-scolari, la produzione delle bottiglie, entrando anche nei particolari della costruzione del gioco.

Questo signore che, dopo aver avuto, in passato, alcuni inserimenti televisivi, aveva deciso di dedicarsi ad altra attività, evidentemente, ha ritenuto opportuno disfarsi di ciò che non lo interessa più, fregandosene altamente di tutti quegli ex colleghi che anche di questo gioco fanno un numero importante della loro esibizione. Il bello è che, alcuni giorni dopo, il nostro ha affermato, poco prima di impartire un altro magico ammaestramento, che nelle sue lezioni venivano spiegati dei semplici giochetti privi di importanza dal punto di vista professionale perché si deve salvaguardare chi esercita questo lavoro.

Figuriamoci cosa avrebbe fatto se non avesse avuto di questi scrupoli!



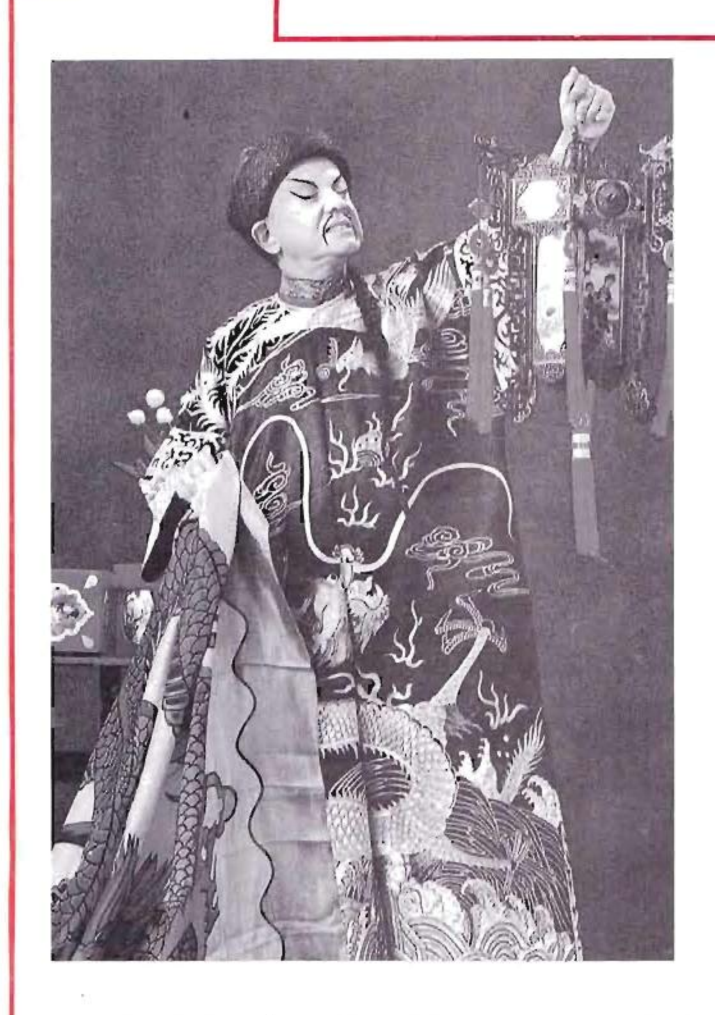
Siamo reduci dall'aver assistito ad una lunga serie di gala, classica conclusione di qualsiasi congresso magico, e dobbiamo dire che, indipendentemente dall'importanza, hanno tutti in comune una caratteristica: la loro esasperante lunghezza.

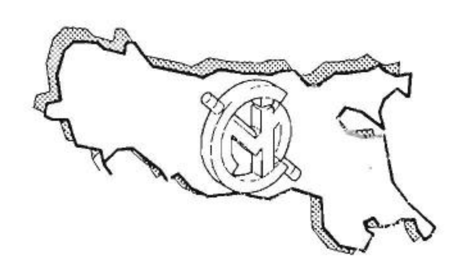
Perché, ci chiediamo, gli organizzatori sembra siano tutti d'accordo nel valutare in un tempo superiore alle tre ore la durata dello spettacolo?

Perché, accanto a personaggi che sanno interessare il pubblico, pur di raggiungere e superare il limite della sopportazione degli spettatori, ne vengono posti altri che annoiano e spesso indispongono creando anche un ambiente sfavorevole a quelli che vengono dopo?

Uno spettacolo, di qualsiasi genere sia, dovrebbe essere piacevole per il pubblico e non costringerlo a stiracchiarsi sulle sedie cercando continuamente posizioni che gli permettano di arrivare alla passerella finale. Basterebbe togliere uno o due numeri per avere un gala di durata accettabile e uno spettacolo che porti a pensare: "Peccato che sia finito così presto!".

L'APPUNTAMENTO DA NON PERDERE





GRUPPO REGIONALE
EMILIA-ROMAGNA
DEL CLUB MAGICO ITALIANO
Gianni Loria
Via Marzabotto N.6
40060 Trebbo di Reno BO
TEL.: 051/701135

TERZO TROFEO ALBERTO SITTA
21 MAGGIO 1994

PROGRAMMA

ore 09 - INGRESSO CONGRESSISTI
ore 10 - ASTA MAGICA GIOCHI DI A. SITTA
ore 11 - CONFERENZA IN ANTEPRIMA DEL "TEATRO DEI CINQUE" (ATTO SECONDO)
ore 13 - PAUSA PRANZO PRESSO RISTORANTI TIPICI BOLOGNESI
ore 15 - CONFERENZA DI VITO LUPO
ore 17 - SPAZIO RISERVATO AGLI ACQUISTI ALLE FIERE MAGICHE DI : SITTA MAGIC SILK, PROGETTO MAGIA, SOLANO MAGIC, IVO FARINACCIA, PROPOSTE MAGICHE DI MAURO CAIANI, MAGIC TOUR E SHAUN YEE.
ore 19 - PICCOLO RINFRESCO CON SPUNTINO PRE GALA'
ore 21 - GALA' MAGICO DELLE NOMINATION CON ASSEGNAZIONE DEL TERZO TROFEO A. SITTA CON: Apre lo spettacolo il detentore del Secondo Trofeo A. SITTA, MIRKO MENEGATTI. Proseguono le "NOMINATIONS": VITTORIO MARINO, BOB NOCETI, VIKJ , ALIVERNINI.
- Ospite Nazionale DUO LUIS SHOW
- Ospite Internazionale VITO LUPO
- PASSERELLA FINALE ED ASSEGNAZIONE DEL TROFEO
- ore 24 circa - CENA DI NOTTE DEGLI ARTISTI con possibilità di partecipazione di tutti coloro che vorranno onorarci della loro presenza presso il RISTORANTE DELL' HOTEL HOLIMPIC DI CASTELMAGGIORE.